СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ 88 стр.
ТРИ В ОДНОМ

СЕКРЕТЫ UBISOFT 166 стр.
MYST V, ТРЕТИЙ «ПРИНЦ» И ДРУГИЕ

YOU ARE EMPTY 180 стр.
ЯДРЕНЫЙ СОЦРЕАЛИЗМ

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 6 (18)
ИЮНЬ • 2005



ИГРА МЕСЯЦА

GTA: SAN ANDREAS
НОВАЯ СТЕПЕНЬ СВОБОДЫ

QUAKE 4
ПЕРВЫЕ СКРИНШОТЫ!

SWAT 4
СПЕЦНАЗ У ПОРОГА

CALL OF DUTY 2
ЗАВТРА СНОВА ВОЙНА?

HALF-LIFE 2: AFTERMATH
ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ПОСЛЕ HL2?

UNREAL TOURNAMENT 2007
НЕТ ПРЕДЕЛА СОВЕРШЕНСТВУ

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL
САМЫЙ СКУЧНЫЙ АДДОН К DOOM

НАКЛЕЙКИ UNREAL TOURNAMENT 2007 и AUTO ASSAULT
ПОСТЕР HITMAN: BLOOD MONEY и LARA CROFT TOMB RAIDER: LEGEND

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

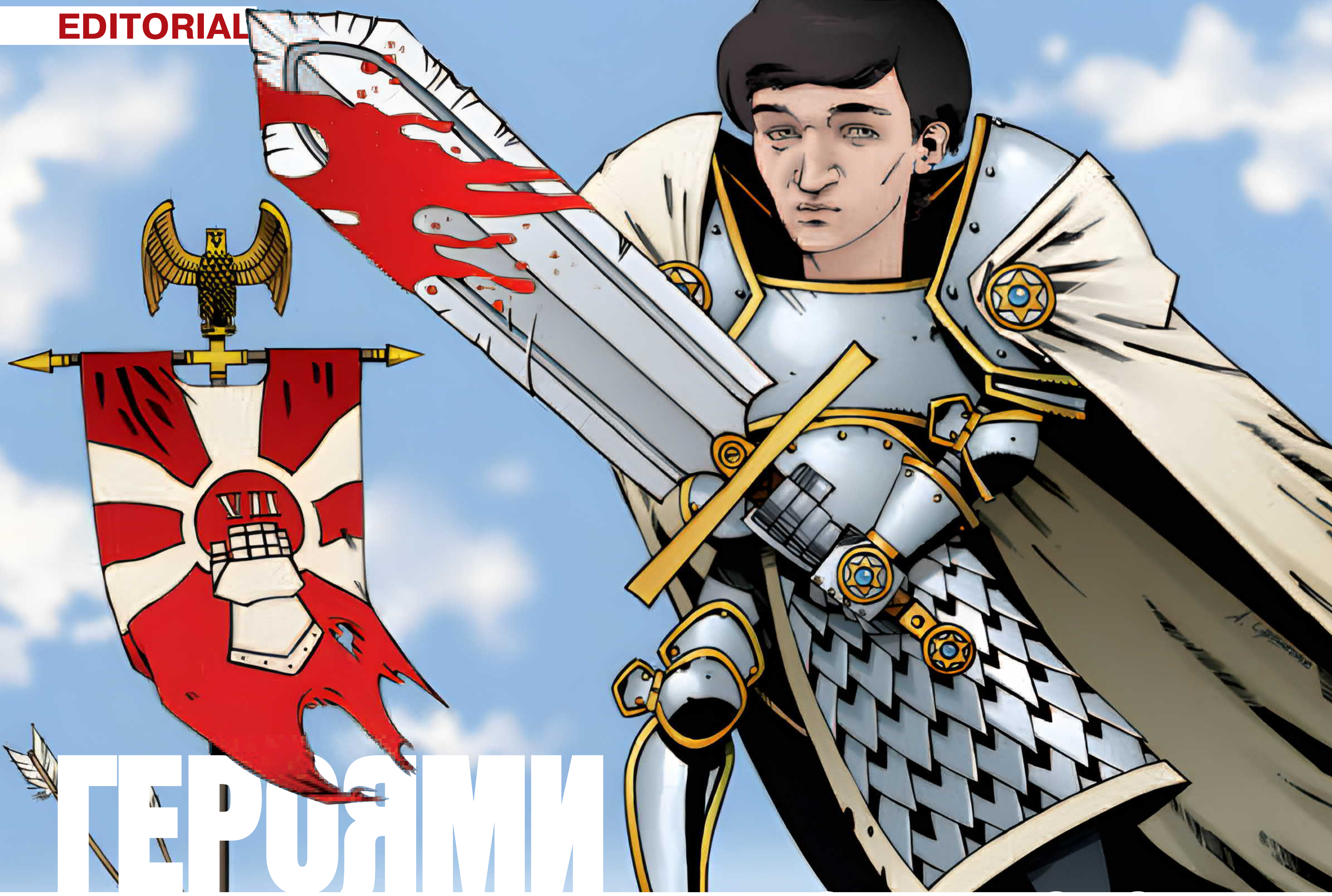
DVD

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ВИДЕО:
LADA RACING CLUB,
ПЕРВЫЕ E3-РОЛИКИ,
GAME DEVELOPERS CONFERENCE

GAMELAND AWARD

АДДОНЫ
ПО ПРОСЬБАМ ЧИТАТЕЛЕЙ,
ЛУЧШИЙ АДДОН МЕСЯЦА ДЛЯ HL2,
ЛУЧШИЕ МОДЫ ДЛЯ UT2004

(game)land
06 (18) 2005
9 771729 901008 05006



ГЕРОЯМИ НЕ РОЖДАЮТСЯ...

Ими, как известно, становятся. Любой человек, будь то даже последний раздолбай из твоего двора, через труд и старания, направленные в нужное русло, способен стать лучше (умнее, красивее, приятнее в общении или отдыхе – нужное подчеркнуть). И он будет героем. Без привычных атрибутов вроде меча, белого коня и красавицы-принцессы, конечно, но все равно героем. Возможно, кто-то считает иначе – что ж, это их право.

«Героическая» тема, кстати, после соответствующего заявления **Nival Interactive** мигом пронеслась по всему рунету, оставив заметный след из жарких форумных дискуссий и массы статей. Не остались в стороне и игровые издания, поспешившие опубликовать первые подробности проекта. Мы же решили не торопить события и не ограничиваться скупыми на подробности строчками пресс-релиза. И пусть ради этого нам потребовалось сознательно обмануть читателей липовым анонсом на сайте – того требовала ситуация, запрещавшая до 18 мая (дата показа игры на **E3**) публиковать впечатления от просмотра проекта, – и пусть пришлось убирать с обложки уже поселившийся там ***GTA: San Andreas***. ***Heroes of Might and Magic V*** того стоит. **«PC ИГРЫ»** раньше других открывают для тебя двери в прекрасный и загадочный мир пятых «Героев».

К слову сказать, новая часть GTA, хоть и лишилась обложки, смогла-таки отвоевать аж 8 полос. Рядом с этим материалом мы специально поместили рассказ о консольных играх и кроссплатформенных проектах, «прописавшихся» на ПК. Право-слово, доколе можно следовать маразматическому завету «приставки – отстой»? Нельзя судить об общем, детально не разобравшись в частном. Я, к примеру, уже второй месяц скрашиваю поездки в городском транспорте игрой на **GBA SP**. Недавно вот прошел ***Pac-Man World***, теперь соревнуюсь в скорости с соперниками из ***Micro Machines***. И, не поверишь, не испытываю ни капли смущения, доставая из рюкзака черный геймбой. Более того, я всерьез подумываю о покупке еще одной консоли от **Sony** (первой была **PlayStation 2**) – **PSP**.

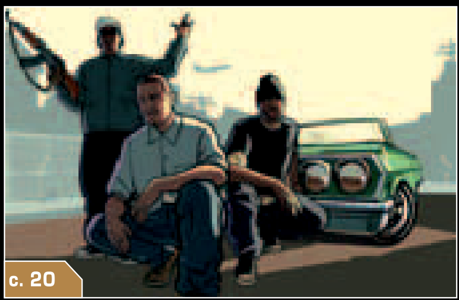
Номер, который ты держишь в руках, вобрал в себя самую интересную информацию о последних новинках игрового рынка. Не переживай, если на его страницах ты не нашел информации о любимой игре. Лучше напиши об этом нам, и мы постараемся исправить ситуацию в ближайших номерах.

Леви Даниил, редактор

Помни! Рекомендованная розничная цена на наш журнал – 140 рублей!
Не поддерживай недобросовестных продавцов, покупай журнал там, где он продается по рекомендованной цене!

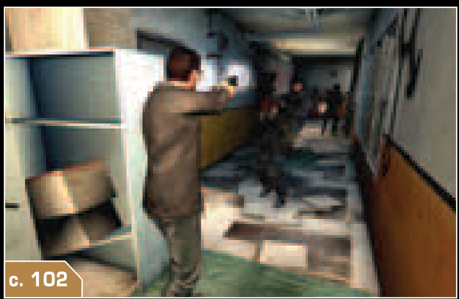

За ОДИН час:
LG
Life's Good
1 оборот минутной стрелки
300 000 км/с * 3600 с
40 000 км
27 000 раз свет проходит вокруг земли
3600 с
12 мс
300 000 откликов в мониторах LG Fatron
FLATRON™
f·ENGINE
Больше насыщенности
и четкости с Flatron f·Engine
FLATRON™ LCD L1730 L/S/P
17"TFT LCD Monitor
12ms
ТЕХНОТРЕЙД
тел. (095)970-13-83
www.technotrade.ru

РЕЦЕНЗИИ



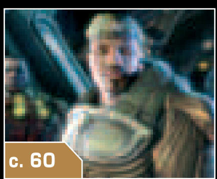
с. 20

GTA: SAN ANDREAS – ОЧЕРЕДНАЯ ПОРЦИЯ АБСОЛЮТНОГО ГЕЙМЕРСКОГО СЧАСТЬЯ!



с. 102

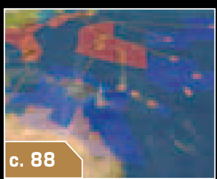
SWAT 4 – СИМУЛЯТОР СПЕЦНАЗА, В КОТОРОМ ВАЖНО КАК МОЖНО МЕНЬШЕ СТРЕЛЯТЬ.



с. 60

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

UT 2007 – НОВЫЙ ЛИДЕР СРЕДИ СЕТЕВЫХ ШУТЕРОВ?



с. 88

ПОД ПРИЦЕЛОМ

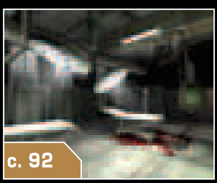
«СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ». ГЕЙМДИЗАЙН ПО-РУССКИ: ТРИ ИГРЫ В ОДНОЙ.



с. 202

РАЗГОВОР ПО ДУШАМ

АЛЕКСАНДР ЗОРИЧ: ЛИТЕРАТУРНЫЙ ДУЭТ НА НИВЕ ИГРОСТРОЯ



с. 92

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

«ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ» ВСЕРЬЕЗ СОБРАЛСЯ ПОХОДИТЬ НА CALL OF DUTY

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ



ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

06(18) ИЮНЬ 2005



ЧТО UBISOFT ГОТОВИТ К E3 2005?
АНОНСЫ PRINCE OF PERSIA 3, MYST 5, GHOST RECON 3 И ДРУГИХ ИГР ЧИТАЙ НА СТР. 166

КРИ 2005
ПОДРОБНЫЙ РЕПОРТАЖ О ТРЕТЬЕЙ РОССИЙСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР ЧИТАЙ НА СТР.160

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



ИГРЫ В НОМЕРЕ

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Хочешь принимать участие в подготовке каждого номера журнала!? Становись участником нашей тест-группы! Пришли письмо по адресу ***yashina@gameland.ru***, где сообщи свои Ф.И.О., возраст, точный почтовый адрес и e-mail. В теме письма укажи: "Тест-группа журнала **«PC игры»**". После каждого номера тебе по электронной почте будет отправляться анкета, заполняя ее и отправляя нам. Самые активные получат памятные подарки от редакции!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.

№06(18), ИЮНЬ 2005

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Дмитрий Голубничий *gerokunst@pc-games.ru* главный редактор
арт-директор
Евгений Малеев *maleev@gameland.ru* зам. главного редактора
Инна Недосекина *nedosekina@pc-games.ru* дизайн и верстка
Даниил Леви *daniil@pc-games.ru* редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Илья Зибирев *ueoai@pc-games.ru* редактор
Лиза Снежная лит.редактор/корректор
Ярослав Зверев лит.редактор/корректор
Максим Баканович *baxx@gameland.ru* Начальник PR-отдела
Мельнийчук Ксения *ks@gameland.ru* PR-менеджер

DVD/CD

Александр Фролов *disk@pc-games.ru* редактор
Семен Чириков редактор
Юрий Пашолок редактор

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Кочарян *test_lab@gameland.ru* руководитель
Федор Добрянский *dr.cod@gameland.ru* главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: *post@pc-games.ru*, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова *alyona@gameland.ru* руководитель отдела
Константин Говорун *wren@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* директор по рекламе
Ольга Басова *olga@gameland.ru* руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Максим Соболев *sobolev@gameland.ru* менеджер
Ольга Емельянцева *olgaeml@gameland.ru* менеджер
Марья Алексеева трафик-менеджер
Евгения Горячева *goryacheva@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* оптовое распространение
Алексей Попов *popov@gameland.ru* подписка
Яна Агарунова *yana@gameland.ru* PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор
Юрий Поморцев *yuri@gameland.ru* издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov *dmitri@gameland.ru* director
Yuri Pomortsev *yuri@gameland.ru* publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

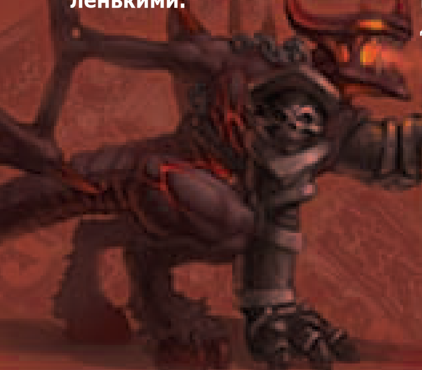
Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 65 400 экземпляров

Цена свободная



Хорошая игра – это редкость. Игр, способных развлечь, – легион. Способных увлечь – пара десятков. Способных влюбить в себя и не отпускать – единицы. А уж если это серия проектов, да с богатой родословной, да со взлетами и падениями, с фанатами, спустя полтора десятилетия играющими в первую часть, то это уникальное явление. Речь, конечно же, идет о стратегически-ролевой саге *Heroes of Might and Magic*. В этом году серия празднует пятнадцатилетний юбилей, а история и не думает кончаться. Более того, события принимают весьма интересный оборот...
Но вернемся назад, когда компьютеры были большими, а игры, напротив, маленькими.



ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

1990 год. Московская школа номер 706. В кабинете информатики тихо – идет занятие. Классная доска исписана хитроумными инструкциями передового языка GWBasic, позволяющими вывести на экран строчки текста. Но ученики заняты отнюдь не постижением компьютерной премудрости, они изучают премудрость стратегическую. Пару дней назад кто-то добрый установил на школьных «трентиумах» абсолютный наркотик – игру ***King's Bounty*** (KB).
1996 год. Разгул всеобщей свободы и компьютерного пиратства. До первой дела пока еще нет, а вот второе позволяет за умеренные деньги приобщиться к новинкам западной индустрии компьютерных игр. До вопросов морали, впрочем, дела тоже пока нет. Митинский радиорынок – Мекка играющего люда. Тогдашний суперхит: CD-диск (новейшая технология, CD-привод был лишь у немногих счастливчиков) сразу с двумя частями ***Heroes of Might and Magic***. Непроизносимое английское название быстро обрусело, и на одной шестой части суши началась эпоха «Героев».
1999 год, конец марта. Имеет значение лишь один вопрос – «когда?». Когда выйдут третьи ***«Герои»***? Что, уже вышли? Что, пока только у них? **«Бука»**? Справились бы... Говорят, на Кузнецком есть... Полусданная сессия, легко одетые представительницы женского пола – кого вообще волнуют такие мелочи? Люди пропадали не на недели – на месяцы. Это затем выяснилось, что перевод далек от совершенства, потом уже была стая богомерзких адд-онов, со счета которых сбились даже самые преданные фанаты, и наступило, наконец, пресыщение. Тогда в «Героев» играла буквально вся страна.
2002 год, выход последней на данный момент серии, четвертой. Игра неплоха, но не более того. После шедевральной третьей части ***HoMM4*** видится каким-то кислым и неприветливым проектом. Миллион нововведений, кажущихся симпатичными в пресс-релизе, на деле обернулись неудачей. Весьма сомнительная графика, сумбурные бои и общее ощущение недоделанности делают свое дело – народ продолжает играть в HoMM3. Не выдержав удара, бессменный издатель серии **3DO** расстается с разработчиками – **New World Computing**, а в самой студии меняется практически весь состав. И поделом.
2005 год. Новый издатель – **Ubisoft** – выпускает пресс-релиз, подтверждающий факт разработки пятой части. Но пока без подробностей. Вкусное – потом...

СЕКРЕТЫ ПОПУЛЯРНОСТИ

Самое интересное во всей истории то, что «Герои» были и остаются уникальными проектами. Походовых стратегий много, но большинство из них слишком хардкорны. Безусловно, серия ***Panzer General*** или ***Close Combat*** занимают заслуженное место на игровом Олимпе, но массовую любовь и популярность, сравнимую с популярностью HoMM, они завоевать не смогли. Причина заключается, прежде всего, в дизайне игры. Классические варгеймы и стратегии делают упор на историческую достоверность и точные характеристики техники и оружия. «Герои» же с самого начала предложили иной подход. Никакой исторической достоверности – какая достоверность в фэнтезийном мире? Упрощенная система боя, по сути – стенка на стенку. Нескончаемый запас ресурсов – но вероятность в один момент потерять захваченное. И, пожалуй, главное – дружелюбность. В мир «Героев» верилось искренне и с первого знакомства. Гений главного дизайнера се-





рии **Джона Ван Канегема** (Jon Van Caneghem) создал вселенную, с простыми, но настолько действенными законами, что следовать им было одно удовольствие.
И притом HoMM остались стратегиями, где долгосрочное планирование оказывалось важнее выигранного локального сражения. Растянуть линию обороны, захватить слишком много городов и остаться в итоге без ресурсов – сколько полководцев бесславно окончило так свой путь...
Но и это не все. Мультиплеер придал играм серии второе дыхание, потому что одно дело – компьютер, не делающий ошибок, другое – друг Вася из третьего подъезда. По сети «рубились» все. После того как были повержены все окрестные полководцы, геймер выходил на просторы интернета, а там... сотни серверов, тематические сообщества, ладдеры.
King's Bounty и четыре части «Героев» останутся в нашей памяти навсегда. А вот что будет представлять собой ***HoMM V***, разработкой которой занимается компания **Nival**, ты узнаешь, перевернув страницу.



HEROES V of Might and Magic



ПЯТЫЙ ЭЛЕМЕНТ

Сначала появились слухи. Несмелые и робкие, они росли, наливались силой, обрастали немыслимыми деталями. Некоторые сразу поспешили окрестить все уткой, первоапрельской шуткой. Но это не розыгрыш. Ведь, дорогой читатель, вот они, *Heroes of Might and Magic V*, крутятся на компьютере в тщательно охраняемой комнате офиса Nival Interactive.

текст: Владислав Карнаухов

ЖАНР ИГРЫ
Strategy/ Role-Playing Game

ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft

РАЗРАБОТЧИК
Nival Interactive

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
до 8

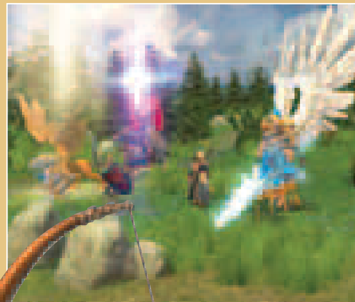
ДАТА ВЫХОДА
конец 2005 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
http://www.nival.com/ru/press/2005/2558/
http://www.mightandmagicgame.com/teaser/uk/u/press/2005/2558/
http://www.mightandmagicgame.com/teaser/uk/


Непримиримые враги снова на поле боя.

ШКОЛЫ МАГИИ

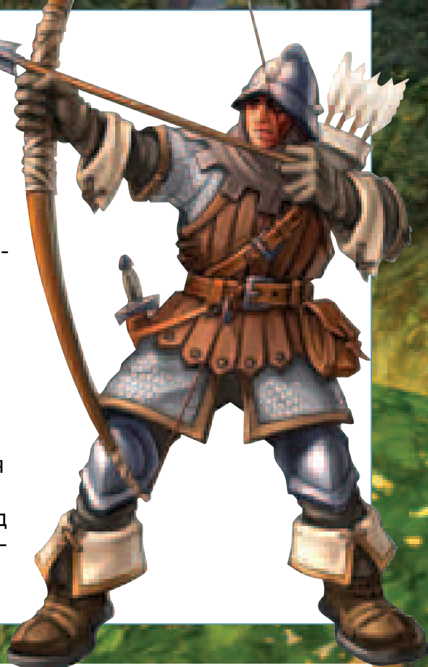
Одно из основных изменений системы магии – небольшие модификации ее школ. Раньше заклинания делились по школам и кругам магии. В результате к концу кампании книга спеллов игрока выглядела как Большая Советская Энциклопедия, и для того, чтобы отыскать нужное заклинание, нужно было долго листать страницы. Теперь же внутри школ будут собраны однотипные спелы. Например, все атакующие заклинания окажутся в одной школе. Согласись, очень удобное новшество.



ЭТОТ ГОРОД ВСТРЕТИТ ТЕБЯ...

Первая мысль, пронзающая стороннего наблюдателя – слишком красиво, чтобы быть правдой. Дело ведь в чем: до релиза еще ужас как далеко, а происходящее на экране ну никак не похоже на раннюю и сырую версию столь ожидаемого проекта. Подготовленный к показу фрагмент начинается с общего вида замка людей. И тут – первый шок. **Nival** не разменивается по мелочам, и теперь ***«Герои»*** трехмерны. Полностью. Послушная движениям мышки камера свободно крутится, приближается-удаляется, и людская цитадель подставляет нам свои полигональные бока. Вокруг замка – натуральная пастораль средневекового города, черепичные крыши, дым из труб, неспешно бегущая вдаль река. Город пока «мертв». В том плане, что непосредственно его обитателей здесь нет. Однако сотрудники Nival обещают подумать и над этим.

Не очень ясно, правда, как скажется трехмерность на удобстве размещения зданий и скорости доступа к ним – в показанной нам версии интерактивность была отключена, но не думаю, что это серьезная проблема для дизайнеров. Увеличение замка в размерах и постройка дополнительных защитных сооружений изменит не только внутренний пейзаж – обещается их, сооружений, отображение на игровой карте. Подойдя к вражескому городу, ты сможешь примерно оценить, с чем тебе придется столкнуться при его штурме. То есть на глобальной карте будет вовсе не два вида отображения замка, как раньше: «отстроенный» и «не отстроенный». Удачная идея – нет слов. Хотя бы потому, что отныне ты вряд ли полезешь с парой десятков пехотинцев на полностью отстроенные стены.



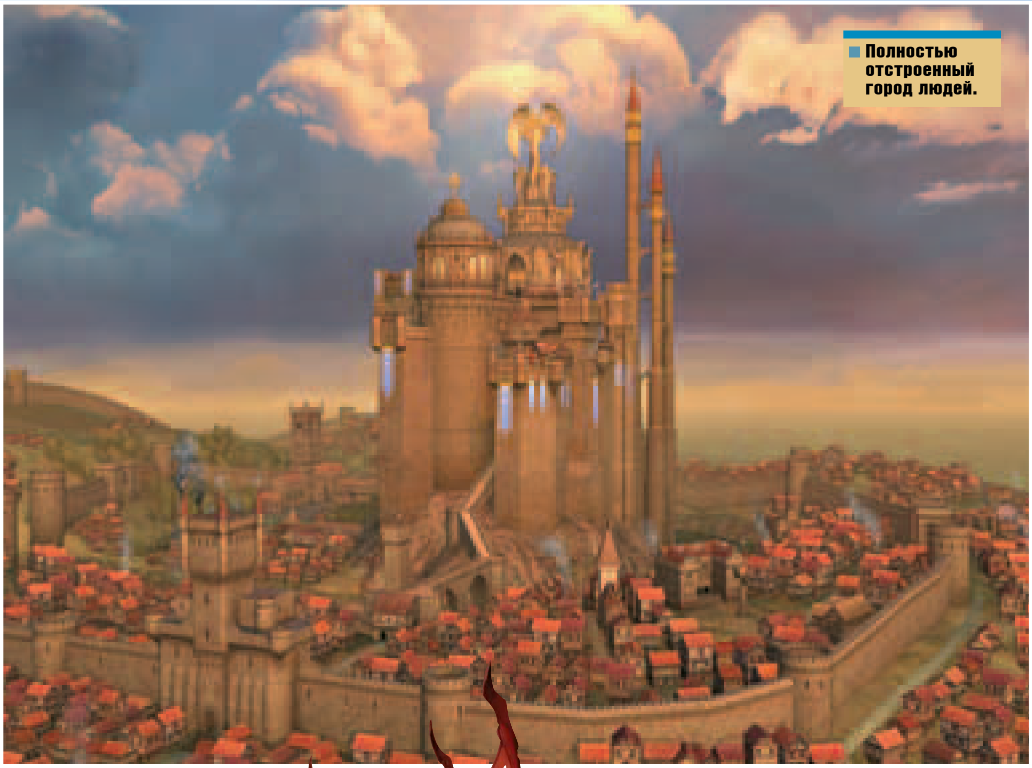

К бою готовы!


Краснорожий пристает к феям. Нехорошо!

ЗАМКИ И СУЩЕСТВА

В этот раз нам предстоит выбирать между шестью типами замков. О двух известно доподлинно: это обитель людей и крепость Инферно, прибежище сил Ада. Про остальные четыре **Nival** героически молчит, но очень велика вероятность наличия нежити, которая теперь не будет заодно с демонами. Многих также интересовало количество существ в игре. Разработчики утверждают, что их будет не менее пятидесяти видов. Разумеется, никуда не денется и система апгрейдов, причем для некоторых типов зверья не исключена возможность нескольких улучшений.





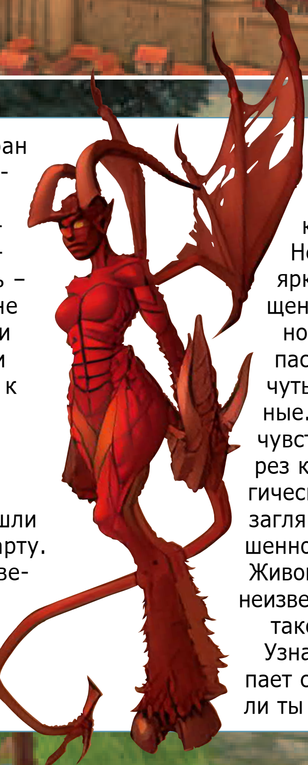
Полностью отстроенный город людей.

В пятых «Героях» у тебя будет шанс гордо ретироваться, пока не поздно. Если в крепости людей нас встречает благорастворение воздуха, то замок Инферно изрыгает языки пламени и всячески подчеркивает свою дьявольскую сущность. Отдельных слов заслуживает архитектура – работа дизайнеров выше всяких похвал. Устремленные ввысь готические здания людей – и готические же, но только донельзя мрачные колоннады и анфилады Инферно. На этом балконе, наверное, сам Мефистофель пил чай и вынашивал планы мирового господства. Великолепно.

При входе на экран города будет проигрываться «облет» камеры вокруг наших владений. Если хочешь – любуйся видом, не хочешь – отключи ролик и переходи непосредственно к делам.

ДУЕТ ВЕТЕР, ОГОНЬ ГОРИТ

...А потом мы вышли на глобальную карту. Сказать, что это великолепно – ничего не сказать. Скриншоты не передают и десятой части очарования «живой» картинки. Невероятно яркие, насыщенные цвета, но не резкие, а пастельные, чуть приглушенные. Возникает чувство, что через какое-то магическое зеркало заглянул в совершенно живой мир. Живой, новый и неизведанный – но такой знакомый! Узнавание наступает сразу же. Если ты достаточно поиграл в предыдущие части сериала, будешь чувствовать себя как дома. И еще один момент, касательно спекуляций на тему ***«Демиургов»***: движок совершенно новый, написанный специально для пятых «Героев», и все коллизии с этого момента считаются случайными.



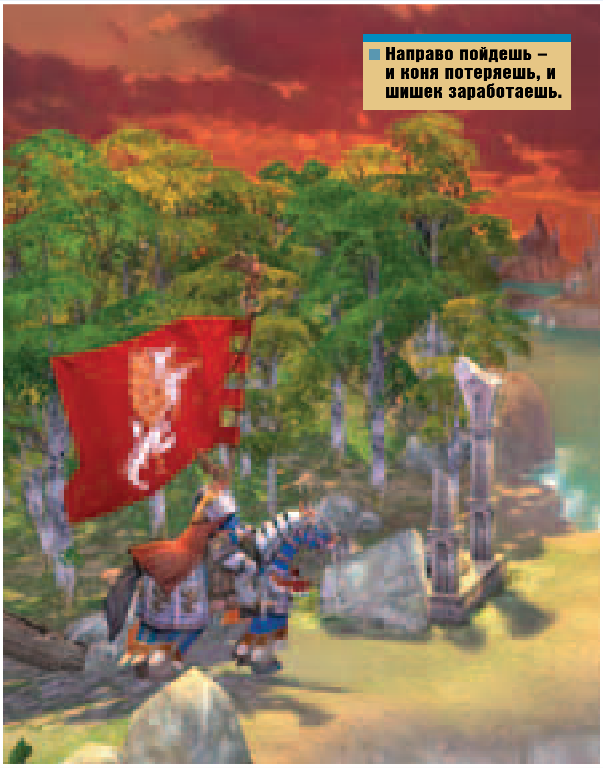
Деревья и трава качаются под порывами невидимого ветра, на шахтах и рудниках кипит работа, около различных сооружений видны всякие магические и не очень существа. И все это залито ярким солнцем. Nival обещал подумать насчет погоды и смены дня и ночи, но однозначных



Цербер. Всех впускать, никого не выпускать. Или наоборот?



Погожий летний день. Нет войне!



Направо пойдешь – и коня потеряешь, и шишек заработаешь.

заявлений, увы, не сделал.

Кстати, о сооружениях. Помимо уже привычных «повышалок» и «пополнялок» – мельниц, обелисков, домиков фей, – нивальцы обещают и новые, невиданные ранее строения.

Само собой, все трехмерное, все живое, крутится-вертится, можно приближать камеру, чтобы полюбоваться травкой, а можно поднять ее под потолок, чтобы увидеть более дальнюю перспективу. Сам ландшафт тоже трехмерный, с натуральными горами, оврагами, настоящими деревьями, реками и озерами. На ход игры, однако, тип земной поверхности влиять не будет. Тем не менее, точно известно, что в игре появятся заклинания, влияющие на перемещение игрока по карте, и что армия, состоящая только из летающих существ, не будет перелетать через мелкие преграды.

Найдем мы в HoMMV и подземный уровень. Его нам, правда, не показали, но надо полагать, смотрится он не хуже, чем поверхность.

Сам герой выглядит вполне традиционно, если не считать трехмерности. А вот чего раньше не было, так это следа. Проходя по карте, герой оставляет след, форма которого зависит от расы. За рыцарем остается некое сияние, выходец же из Инферно оставляет за собой выжженную землю с сочащейся лавой и торчащим в разные стороны дрекольем с милыми черепами. Чем мощнее герой и чем сильнее с ним армия, тем глубже след. Все это призвано подсказать игроку, что здесь недавно был кто-то нехороший, и отразить примерное соотношение сил. Впрочем, куда пошел вражеский герой, понятно не будет.

Помимо городов, героев и объектов на карте щедрой рукой расставлены разнообразные монстры, как принадлежащие какому-либо замку, так и «бездомные». Имеются и традиционные штабеля ресурсов, и сундуки с сокровищами. Взяв последние, нам придется делать извечный выбор между богатством и опытом.

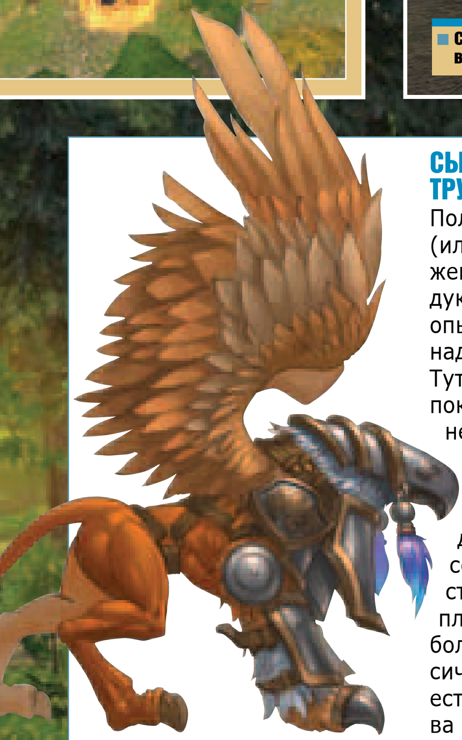
РЕЖИМЫ ХОДОВ

Пятая часть *HOMM* привнесет изменения и в самое сердце механики игры: систему ходов. К традиционному походовому добавятся еще два режима: бои в реальном времени и режим одновременных ходов.
Про бои в реальном времени ты уже узнал, а вот про режим одновременных ходов стоит рассказать подробнее. Коснется он адвенчурной карты и будет доступен лишь в мультиплеере на ранних стадиях игры. Этот режим позволит игрокам ходить одновременно для более быстрого развития. Разумеется, это строго по желанию.





Силы Инферно во всей красе.



СЫН ОШИБОК ТРУДНЫХ

Полученные в честной (или не очень) битве, выуженные из очередного сундука или обелиска очки опыта по доброй традиции надо куда-то применять. Тут, к сожалению, сказать пока особо нечего – Nival не раскрывает всех карт касательно развития персонажа. Точно известно, что баланс будет смещен от ролевой составляющей в сторону стратегической, и в этом плане новые «Герои» больше напоминают классическую третью часть. То есть развиваемся – и слава богу.

Само дерево умений, по словам разработчиков, претерпело кое-какие изменения. В частности, отныне в определенную школу магии попадут только однотипные заклинания (например, атакующие). Это призвано ускорить и облегчить выбор нужного спелла в пылу битвы, особенно учитывая новый вид сражений. Но об этом – чуть позже. Также обещаны некие умения, позволяющие герою принимать непосредственное участие в битвах а-ля четвертая часть.
Помимо классического повышения характеристик и приобретения новых качеств, герои и существа будут обладать уникальными возможностями. Какими именно – есть великая тайна, но обещается, что эти способности окажут значительное влияние на геймплей. Например, взаимная ненависть противоположных по сути существ – ангелов и дьяволов. Никуда не денутся и традиционные модификаторы удачи и морали. При подборе существ для войска, кстати, нам по-прежнему нужно будет следить за их совместимостью.

ПУТЬ ВОИНА

Тем временем наш рыцарь подошел к границе адских земель, где его уже под-



И нечего скалить зубы.



Точно в глаз, чтобы шкуру не попортить.



Шахта. Пригодится.

жидал симпатичный упитанный герой-демон. Битва была неизбежной...
В начале сражения, как и при входе в город, проигрывается ролик, где участники резни по очереди расчехляют орудия убийства, скалят зубы, делают страшные глаза и всячески запугивают оппонента. Опять-таки, этот ролик тоже можно отключить, если не хочется в тысячный раз любоваться на своих и чужих воинов. Сами же юниты выглядят весьма неплохо, хотя и слегка угловато. Впрочем, это вообще фирменный стиль пятой части, и спустя небольшое время эту угловатость перестаешь замечать. А может, дело в ранней версии, и к релизу модели будут переделаны. На поле боя вернется столь любимая всеми сетка, облегчающая перемещение юнитов. Также на месте сражения по-прежнему присутствуют различные препятствия, влияющие на перемещения наших солдат. Сами же поля будут разного размера, но от чего это зависит – разработчики не говорят. Намека-



Сколько добра! Если бы не эти суккубы...

ПЕРСОНАЛИИ

Музыку к игре будет сочинять ни кто иной, как **Роб Кинг** (Rob King), работавший над звуковыми эффектами для третьей и четвертой части ***Heroes of Might and Magic***, других игр серии ***Might and Magic***, проектов линейки ***EverQuest***, игр ***Die Hard: Nakatomi Plaza, Legends of Might and Magic*** и многих других.
А вот основатель серии, **Джон Ван Канегем** (Jon Van Caneghem), в настоящее время работающий в **NCsoft**, к сожалению, отказался от участия в проекте.





Рыцарь явно не ожидал увидеть такое...



ют, правда, что игрок без труда определит, на каком поле ему придется держать бой.
Самый же главный сюрприз – новый режим ведения сражений. К большому сожалению, нам не удалось увидеть его в действии, но в Nival достаточно подробно рассказали, чего нам стоит ожидать. Итак, новый режим предназначен, прежде всего, для тех игроков, кто хочет внести в битвы элемент прессинга, сделать их более динамичными. Суть проста: на принятие решения игроку отводится определенное время. Если он не успел сделать ход, он его просто теряет. Думать надо быстро. Разумеется, все это строго по желанию, и, если ты привык обстоятельно размышлять над каждым своим ходом, никто не будет торопить тебя. Но если хочется сильных эмоций – включай режим реального времени и шевели мозгами. Сам герой в битву не лезет, только колдует, но, как я уже сказал, есть некие умения, позволяющие ему принимать ограниченное участие в потасовке.
...На нашей стороне сражались архангелы, лучники и королевские грифоны, противостояли им архидьяволы, суккубы и некие Nightmares (с русскоязычным названием разработчики пока сами не определились). Лучники, грифоны и архангелы как раз продемонстрировали свои специальные способности. Первые могут стрелять по большой площади, вторые обладают сверхмощной атакой, а третьи, как того и следовало ожидать, способны воскрешать своих соратников. Мы стали свидетелями и небольшого элемента хардкора: пылающие злобой архидьяволы буквально в кровавую крошку размолотили несчастных лучников. Но не стоит рассчитывать на час-



Герой готовится колдовать.



Робкий он какой-то рыцарь...



Не отдадим родной рудник врагу!

тое появление таких моментов. Все-таки игра имеет рейтинг Teen, и потоков кровищи с мясом не будет.

ПУСТЬ СКОРЕЙ НАСТУПИТ ЗАВТРА

За кадром осталось многое: система развития персонажей, магия, дерево умений, осада и строительство городов, подземный уровень, режим реального времени... Но даже то, что удалось увидеть, производит приятное впечатление. Очень хочется поиграть в полную версию, но до релиза еще так далеко...



А ведь будет еще и мультиплеер, в котором тебя тоже ждут разнообразные сюрпризы (о некоторых из них читай в интервью с разработчиками сразу после этого материала). А еще Nival в тесном сотрудничестве с европейским издателем – **UbiSoft** – работает над развитием вселенной ***Might and Magic***, так что вполне возможно появление новых интересных околоигровых продуктов. В общем, дорогой читатель, пятые «Герои» – это всерьез. Пожелаем компании Nival удачи, скрестим пальцы и будем терпеливо ждать дальнейших новостей.

ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ

Heroes of Might and Magic 2: The Succession Wars пришла на наши компьютеры в 1996 году. Спустя еще год выходит адд-он – ***The Price of Loyalty***. Эти игры заложили общий курс развития серии – по принципу «чем больше всего, тем лучше».

Вторая часть знакомит нас с миром Энрота. Магическим же числом игры становится «шесть». В этот раз можно выбирать из шести типов замков, в каждом – шесть типов существ; в игре есть шесть «независимых» существ; мультиплеер поддерживал до шести игроков. В поставку также входил редактор карт, ставший неотъемлемой частью всех дальнейших серий.

Визуально игра значительно прибавила в весе. Графика стала еще краше, звук – глубже, музыка – эпичнее. Общепризнанным хитом, тем не менее, вторая часть так и не оказалась, попав под паровой каток успеха ***Diablo***. Но она окончательно сформировала законы серии и подготовила почву для невероятного успеха HoMMIII.



ЗА КОРОЛЯ!

Начало знаменитой серии было положено в 1990 году, когда **New World Computing** разработала и выпустила ***King's Bounty***, прообраз серии ***Heroes of Might and Magic***.

Для своего времени это был прорыв: помимо впечатляющей технической реализации, игра впервые качественно соединила ролевую и стратегическую составляющие. Сюжет строился вокруг Скипетра Порядка, оставшегося без присмотра после смерти короля. Игрок должен был за ограниченное время (зависящее от выбранного уровня сложности) одолеть противников и завладеть Скипетром.

King's Bounty предлагала публике выбор из четырех рас и более полусотни существ, многие из которых прошли через все серии игры. Проект, которому в этом году исполняется 15 лет, также заложил основы игровой механики всех последующих частей «Героев».

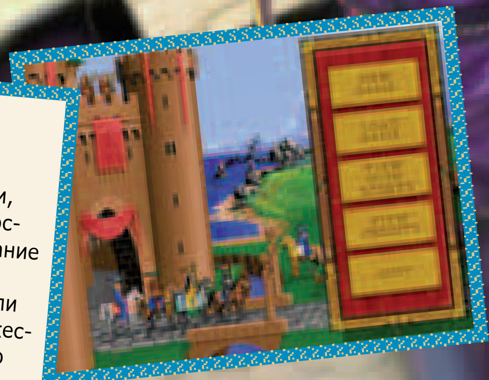


ЭПОХА ГЕРОЕВ

Точка отсчета – 1995 год. **New World Computing** выпускает ***Heroes of Might and Magic***, стратегически-ролевой отпрыск вселенной ***Might and Magic***. **Джон Ван Канегем** (Jon Van Caneghem), главный дизайнер серии, сумел добиться практически идеального баланса между стратегической составляющей и развитием персонажа. В результате и сражения, и исследование территории, и прокачка героя не выпадали из общего ключа игры.

Задача была проста: на каждой карте необходимо победить всех врагов или найти могущественный артефакт. Города захватываем и отстраиваем, вражеских героев и бродячих монстров истребляем, артефакты – в карман. Но что легко на словах – непросто на деле: основательно «застрять» можно было уже на второй карте кампании. Компьютерный оппонент ведь тоже не лыком шит, к тому же он всегда точно знает, сможет победить или нет.

Дизайн игры был настолько удачным, что уже 10 лет остается практически неизменным, и даже сейчас тебе не нужно переучиваться, чтобы поиграть в HoMM. Для сравнения – попробуй сесть за, скажем, первый ***WarCraft***...





ГЛАВНЫЙ КАЛИБР

Это случилось погожим весенним днем 1999 года. Со стапелей **The 3DO Company** и **New World Computing** сходит титан, дредноут, абсолютное оружие – ***Heroes of Might and Magic 3: The Restoration of Erathia***.

Все тот же принцип «тех же щей, да побольше влей», но он снова сработал. Гений Джона Ван Канегема опять сотворил чудо – у игры просто нет недостатков. То есть, при желании, можно придраться к чему угодно, но желания почему-то ни у кого нет. Графика просто поражает. С неимоверной тщательностью прорисованы все-все мельчайшие детали зданий, повсеместно зеленеет травка и блестит солнышко. Музыка захватывает, кружит, уносит в волшебную страну, откуда не хочется возвращаться. Это был абсолютный хит. Недаром игра получила два официальных (***Armageddon's Blade*** и ***The Shadow of Death***) и целое море любительских адд-онов.

Но стало ясно, что дальше улучшать нечего и некуда, нужны перемены в самом геймплее. Затаив дыхание, общественность ловила каждую новость о четвертой части...

КРИЗИС СРЕДНЕГО ВОЗРАСТА

Последняя на данный момент серия, четвертая, была выпущена все тем же тандемом **The 3DO Company** – **New World Computing** три года назад. Игру изначально характеризовали как переходную, ломающую устоявшиеся стандарты, и это обещание разработчики сдержали. Результат, однако, получился не совсем таким, как ожидалось.

Нет, проект был совсем не плох. Приятная графика, качественная музыка, масса нововведений, меняющих привычные тактические схемы: перемещающиеся по карте монстры, участвующие непосредственно в битве герои, смещенный в сторону RPG баланс – одного этого было более чем достаточно, чтобы игра имела успех. Но не оглушительный успех. Четвертая часть обросла двумя адд-онами (***Winds of War*** и ***The Gathering Storm***), но всем было ясно, что новая серия значительно уступает третьей части.

Дело в том, что HoMMIV оказались... суетливыми. У геймеров не возникало ощущения той эпичности, что стала визитной карточкой серии, а без нее «Герои» превращались в просто стратегию. К тому же, игра изначально была выпущена без мультиплеера. Возможно, причина неудачи заключалась в том, что Джон Ван Канегем принимал лишь опосредованное участие в разработке, возможно – в чем-то еще. Но факт остается фактом: четвертая часть выпала из общей линейки, и многие поклонники не восприняли этот проект всерьез.





НИВАЛЬСКОЕ СЧАСТЬЕ

PC ИГРЫ: Леша, добрый день! Сходу банальный вопрос: а расскажи нам, пожалуйста, о сюжетной завязке *Heroes of Might and Magic V*: кто плохой, кто хороший?
Алексей Гиленко: Привет! Если совсем вкратце, то фабула пятых «Героев» такова: примерно за двадцать лет до начала кампании произошло великое солнечное затмение, и в мир людей пришли демоны. Вторжение удалось отбить, однако ценой очень тяжелых потерь, в битве пал и сам Император. К сожалению, демоны не были уничтожены полностью, и все двадцать лет Империя жила в страхе нового вторжения.
Оно произошло в день свадьбы наследника престола Николая и его возлюбленной Изабэль. Император Николай возглавил войска, дал бой захватчикам и пал в битве, а Изабель поклялась любой ценой отомстить демонам. Приняв сложное решение, она вступает в союз с некромантами...

PC ИГРЫ: И часто игроку, наряду с Изабель, придется принимать сложные решения? Неужели, у нас будет несколько вариантов развития событий в игре?
А. Г.: Нет, сюжет будет линейным, но с неожиданными поворотами, которые не дадут вам заскучать. Над сюжетом, кстати, работает большая команда не только со стороны нашей компании, но и со стороны издателя (компании **Ubisoft** – прим. ред.).

PC ИГРЫ: А на какую часть *Heroes of Might and Magic* – третью или четвертую будет похожа ниваловская игра?
А. Г.: Наверняка ты таким образом задаешь вопрос потому, что считаешь ***HoMMIV*** провальной игрой. Мы, однако, думаем, что четвертые «Герои» не были плохим проектом, у него было множество достоинств. Однако разработчики сместили тонкий баланс между стратегией и RPG в сторону ролевого элемента, особенно это заметно на поздней стадии игры; третья же часть до самого конца сохраняла эпичность действия. Так что в плане отношения стратегии и RPG мы тяготеем скорее к третьей части, не отказываясь, однако, от удачных решений, предложенных четвертыми «Героями».

PC ИГРЫ: Раз уж мы заговорили об RPG – насколько сильной будет ролевая составляющая? Чему отдано предпочтение, сражениям или развитию героя?
А. Г.: Развитие героя чрезвычайно важно, оно определяет как его поведение в бою, так и общий стиль игры. Однако мы делаем акцент на том, что герой без армии – ничто. Поэтому подбору армии и битвам, то есть тому, что так нравится всем фанатам серии, будет уделено основное внимание.

PC ИГРЫ: А появится ли в игре возможность управлять армией без героя? Увидим ли мы караваны или нечто подобное?
А. Г.: Команда сейчас рассматривает возможность введения караванов, но окончательное решение еще не принято. Могу, однако, сказать, что насколько плох герой без армии, настолько и армия без героя – не слишком радужное зрелище.

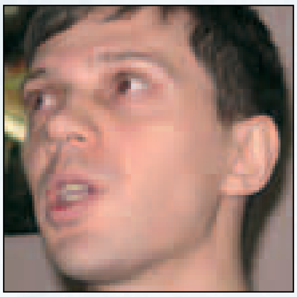
PC ИГРЫ: Обязан ли будет герой присутствовать при обороне города, или существа высших уровней смогут защищать крепость сами?
А. Г.: Мы не будем заставлять игрока постоянно держать героев в городах для обороны, это привело бы к большому числу «ненужных» героев.

PC ИГРЫ: А каким максимальным количеством героев мы сможем управлять?
А. Г.: Не менее восьми. А возможно, ограничения не будет вообще...

PC ИГРЫ: Еще интересует вот какой вопрос: можно ли управлять героем в битве, или он будет только колдовать, как в третьей части?
А. Г.: Система управления героем будет напоминать ту, что была в третьей части, но вы увидите и нечто новое.
У некоторых типов героев, особенно у тяготеющих к рукопашным битвам, – например, у рыцаря, – будут специальные умения, позволяющие ему вмешиваться в схватку. Но это не является ключевым моментом игрового процесса: как я уже сказал, основную роль в битве играет армия.

PC ИГРЫ: Ну хорошо, а вообще, какие инновации вы собираетесь добавить в геймплей?

В HoMMV можно будет управлять как минимум восемью героями. Хотя, вполне возможно, ограничения не будет вовсе...



А. Г.: Основное новшество, которое мы собираемся ввести, – дополнительный режим боя, модифицирующий традиционную походовую схватку. Мы хотим сделать бои более динамичными, проходящими в реальном времени. Сразу оговорюсь, что это необязательный режим, и игрок сможет отключать его по своему желанию.
Система развития героя тоже подвергнется модернизации. Основное изменение заключается в том, что у каждого класса будут специальные возможности, подобные некромантии из третьей части. А сама система повышения уровня напомнит вам одновременно и третью, и четвертую серии. Появятся и специальные способности, связанные с моралью, удачей и прочими модификаторами.

PC ИГРЫ: Коснутся ли радикальные изменения магии?
А. Г.: Магия будет сгруппирована по школам, в которые попадут однотипные спеллы. Игроку станет проще листать книгу заклинаний. Количество школ и типов пока является тайной. Однако я уже сейчас могу сказать, что в игре будут спеллы, применяемые на карте путешествий, или, например, меняющие статус своих и чужих юнитов.

PC ИГРЫ: Сколько замков вы собираетесь создать?
А. Г.: Ровно шесть. Два из них уже представлены публике – это людской замок и инферно, остальные – пока секрет.

PC ИГРЫ: Вопрос, интересующий многих наших читателей – сможем ли мы создавать свои карты?
А. Г.: Безусловно, с игрой будет поставляться редактор карт и кампаний. А вот вопрос открытости архитектуры в данный момент рассматривается, и окончательного решения еще нет.

PC ИГРЫ: Что вы планируете сделать с сетевым режимом?
А. Г.: Мы очень хотим сделать разнообразный, интересный и динамичный мультиплеер. У нас есть несколько идей, как занять игрока во время хода оппонента, в частности – режим одновременных ходов.

PC ИГРЫ: Это что такое?
А. Г.: Пока без подробностей. Скажу лишь, что данный режим призван сократить время развития на начальных стадиях сетевой игры.

PC ИГРЫ: Что же, огромное спасибо за интересное интервью.
А. Г.: Спасибо и вам. До встречи!

Grand Theft Auto: San Andreas

LIFE IN DA HOOD

Вообще-то говоря, мы смело могли написать о *San Andreas* еще полгода назад: по традиции, версия для PlayStation 2 ничем не отличается от того, что ты увидишь в PC-шной. Но вот что бы ты делал все эти месяцы? Я скажу тебе что: исходил бы слюной, грезил о Неваде и Кадиллаках, и прятал бы под подушкой бутафорский Desert Eagle. Почему? Потому что San Andreas можно по праву считать лучшей игрой в серии *GTA*.

текст: Илья Зибирев

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Rockstar Games

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб

РАЗРАБОТЧИК
Rockstar North

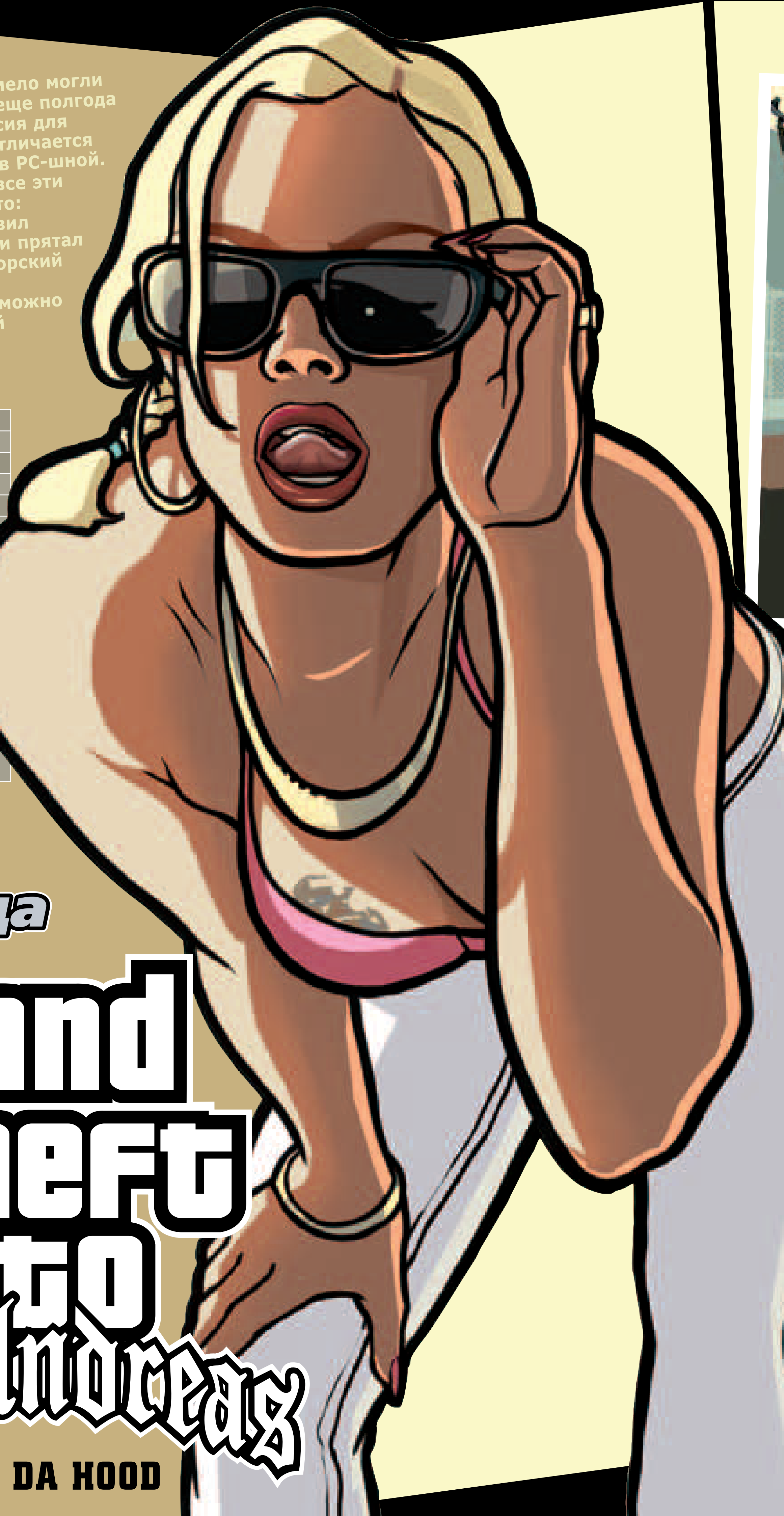
ПОЙДЕТ
Процессор 1.3 Ghz, 25
RAM, 3D-ускоритель

ПОЛЕТИТ
Процессор 2 Ghz, 512
RAM, 3D-ускоритель (

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.rockstargames.com/sanandreas/

игра месяца



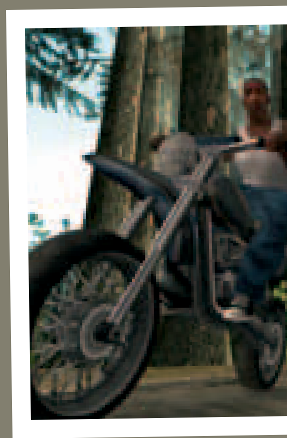


РАДИО

San Andreas – самая масштабная игра серии абсолютно по всем параметрам. Радио, которое уже в *Vice City* могло похвастаться десятками известнейших исполнителей, здесь вообще играет сплошь старые добрые хиты. К сожалению, специфика и стилистика игры не позволили поместить в нее разнообразные композиции – в основном это рэп, хип-хоп, кантри, классический рок и альтернативная музыка. Большинство исполнителей нашим соотечественникам неизвестно, но, тем не менее, местные радиостанции слушать крайне интересно.







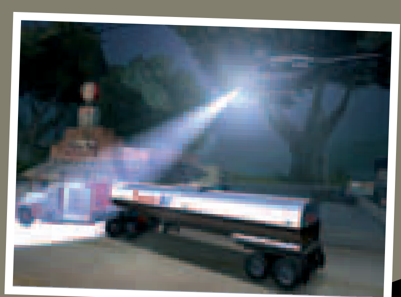
Меня зовут **Карл Джонсон**, для друзей – **СиДжей**. За окном уже 1992 год, и я наконец-то возвращаюсь домой, на остров Сан Андреас. Смерть родной матери – не лучший повод для возвращения в место, где прошло твое детство. Но что делать, жизнь – не компьютерная игра, люди здесь умирают по-настоящему и нам приходится с этим смириться. Мне нравился Либерти Сити, но от судьбы не уйдешь. Сан Андреас ждет меня.

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ГЕОГРАФИЯ

Вырвавшись из объятий большого города, чувствуешь себя свободнее. Все-таки, Либерти Сити – три больших района, бетонные коробки, небоскребы и автострады, в которых ты заперт как в просторной, но все же камере. Родной остров – другое дело. Ощущаешь себя наконец-то вырвавшимся на волю. Три города и огромные открытые пространства, их разделяющие – это очень много для тех, кто привык жить по законам улиц мегаполиса.
Лос Сантос – отличное место для ребят, которые не хотят делать карьеры адвоката, или, там, модного дизайнера. Никаких тебе небоскребов и авеню – сплошь жилые районы и гетто. Самое лучшее место для того, чтобы заниматься серьезными делами и не иметь проблем с полицией.
Сан Фиерро – место посерьезнее и побогаче. Здесь крутятся большие деньги, и если не лоботрясничать, какая-то их часть может перекочевать к тебе в карман. Не забывай только, что

КРАСОТЫ

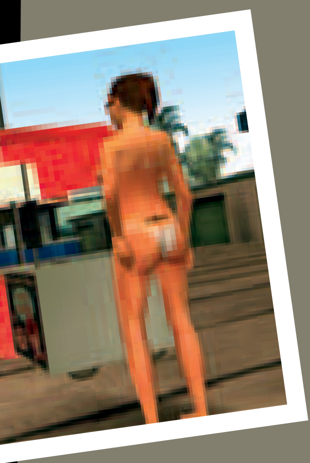
Движок **RenderWare** использовался еще в *GTA 3*, а *San Andreas* – видимо, одна из последних игр, построенных на его основе. Несмотря на свой почтенный возраст, картинка получается достаточно сносная и периодически радует нас симпатичными спецэффектами – всяческие закаты/восходы и прочие погодные явления здесь превосходны. Следующая же, еще не объявленная официально часть GTA будет использовать новый движок и пока что заявлена только для приставок нового поколения. Но мы-то с тобой знаем, что это наверняка традиционный маркетинговый ход.













КРУТИ ПЕДАЛИ

Забавно, но одной из самых ожидаемых фишек *San Andreas* был... велосипед. Действительно, такого транспорта ни в одной из игр серии мы еще не видели. Управление двухколесным другом реализовано несколько иначе, нежели любым другим транспортным средством. Чтобы набирать скорость нужно не просто жать на педаль газа, а делать это крайне активно. В общем, тренируем мышцы пальцев рук.
Велосипед – очень забавное средство передвижения. Кроме того, на нем можно выделывать массу различных трюков.



неподалеку от серьезных денег всегда околачиваются очень серьезные люди.
Лас Вентурас поможет либо потерять все, что у тебя есть, либо стать миллионером – в одночасье. Этот город – рай для любителей острых ощущений и азарта. Такого количества казино и прочих злачных мест на единицу площади ты еще не видел. Ну и, конечно, окружающие это место пустоши и дороги. Вот как она выглядит – настоящая американская свобода.

BIG BIZ

Я никак не ожидал, что мое возвращение на Сан Андреас превратится в такую хлопотную работенку. Собственно говоря, я вообще не собирался заниматься старыми делами – для того чтобы избавиться от всего этого в свое время я и уехал отсюда. Но, видимо, от судьбы не уйдешь. Смерть родной матери – не то событие, про которое можно просто так забыть.

Вот она – моя банда, и мне опять, как в старые времена, надо выводить ее «в люди». Да, про нас здесь подзабыли – придется тряхнуть стариной, начать почти с самого начала. Меня окружают полные раздолбаи, но делать нечего. Это все-таки мои раздолбаи...

УСЛОВНОСТИ ЖИЗНИ

Я сделал для себя замечательное открытие: если хочешь быть в форме, то ее, эту форму, нужно поддерживать. В общем-то, тут все просто. Чтобы существовать в этом жестоком мире, нужно питаться. Ну, ты понимаешь, где можно перекусить в гетто – любая рыгаловка распахивает перед тобой свои гостеприимные двери. Как рассказывают чистенькие врачи в белых халатах – от такой еды человек сверхзвуковыми темпами набирает в весе. Чистая правда. Поэтому, как я уже сказал – держи себя в форме. Спортзал – вот путь настоящего мужчины, путь к приличному внешнему виду, а также повышенной выносливости, крепкому удару и прочим бонусам здорового образа жизни.

RESPECT IS EVERYTHING

Да-да, вроде бы именно такая фраза была написана на коробке, с этой дурацкой компьютерной игрушкой, ***GTA 2***. Не уверен, что такая вообще существует – она мне приснилась как-то после грандиозной попойки с ребятами.
Сегодня я четко осознал, насколько эта мысль близка к истине. Здесь крутятся серьезные дела, и если хочешь в них участвовать, а не курить бамбук на обочине, придется пробивать себе дорогу к славе, успеху и большим бабкам. Хочешь бегать по району в одиночестве, постоянно рискуя задницей и кошельком? Тогда плюнь на все и делай так, как заблагорассудится. Только не расстраивайся, когда поймешь, что из тебя не получилось не только крутого гангстера, но даже мелкого хулигана.
Серьезные же ребята разъезжают по району ватагами и наводят ужас на каждого, кто рискнет высунуть свой нос за дверь. Говорят, важные люди вокруг быстро прознают о твоих успехах в криминальном мире. Не отсиживай задницу, а работай – и про тебя начнут говорить, к тебе потянутся люди и деньги. Много денег и хорошие ребята, прикрывающие твою задницу – надежные слагаемые успеха.

ПРИЕЗЖАЙТЕ К НАМ!

Вот и все, что я хотел рассказать об этом неприветливом, но чертовски интересном месте – Сан Андреас. Я вырос здесь, мне знаком каждый уголок этого богом забытого места. Несмотря на все ужасы, которые здесь зачастую творятся, мне здесь нравится. Надеюсь, понравится и тебе.

ПРОСТОРЫ

Как ты уже понял, по своим размерам мир ***San Andreas*** во много раз превосходит и ***Vice City***, и ***Liberty City***. Возможно, даже – вместе взятые. И дело тут не только в трех немаленького размера городах – между ними ты перемещаешься не как между отдельными уровнями, но по обычным автотрассам, без нудных перерывов на загрузку очередной партии текстур.
Таким образом, в твое полное распоряжение попадает действительно живой мирок весьма приличных размеров. Это, конечно, способствует развитию чувства абсолютной свободы. Отныне тебя не запирают в тесном городе, ты можешь спокойно выехать из него в любое время и прошвырнуться по окрестным канавам и лугам.

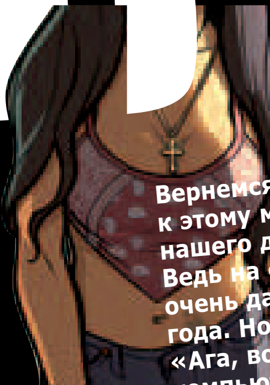








ХРОНИКИ АВТО



Вернемся же к тому, о чем я говорил во вступлении к этому материалу – как раз перед откровениями нашего дорогого СиДжея. Ведь на самом деле *San Andreas* вышел в свет уже очень давно – по игровым меркам – в октябре прошлого года. Но – тогда лишь для PlayStation 2. Кто-то скажет: «Ага, вот, опять, приставочники теснят правоверных компьютерщиков!» И будет, конечно же, не прав. Точнее прав, но по-своему.

НЕ БУДЕМ УБИВАТЬ КУМИРОВ

Серия ***Grand Theft Auto*** всегда была, и мы надеемся, будет серией кроссплатформенной. Первая часть вышла в 1997 году одновременно на PC и первой PlayStation и не завоевала бы, наверное, такой популярности, если бы ее создатели, **DMA**, пренебрегли бы консольным рынком.
Дело здесь вот в чем: миры консольный и компьютерный живут по несколько разным правилам. PC куда больше подвержен влиянию трендов. Скажем, прошлый год можно было смело считать годом шутеров нового поколения: как из рога изобилия на нас валились ***Half-Life 2***, ***Doom 3***, ***Far Cry*** и прочие. И еще пару лет будет модным убивать кого-нибудь из этой троицы: ровно также в середине 90-х шла борьба за медальку «лучшая RTS», получить которую можно было «убив» ***Warcraft 2*** или ***Command and Conquer***. Боюсь, что в этих шекспировски-стратегических страстях первая ***GTA*** прошла бы попросту незамеченной, как это случилось тогда с массой интересных и заслуживающих внимания игр. Уверен: сумасшедшая леворезьбовость серии обуславливалась и наличием приставочной версии в том числе.
Консольные игры обладают несколько иной, по сравнению с PC-шными, идеологией. Они в меньшей мере подвержены влиянию трендов, более «свободны».
Первый раз сев за GTA тогда, почти десять лет назад, я почему-то безошибочно определил: наверняка она вышла на PlayStation. Даже не удивился, когда оказалось, что это действительно так. Продолжил играть, и иногда возвращаюсь к этому образчику асоциальной игры и сегодня.

ВТОРОЙ БЛИН

Увы, второй части не суждено было повторить успеха оригинала. Создатели выжали максимум из графического ядра, попытались привнести в игру упорядоченность и кучу мелких деталей. Как результат – отличный проект, но все же бледное подобие первой части. Гениальная идея с авторитетом у местных банд, первосортный, хотя и смоляно-черный юмор и прочие достоинства, увы, не смогли поднять ***GTA 2*** на тот уровень, которого от нее ожидали. Ведь, на самом деле, GTA была гениальной игрой, а гениальность повторить почти невозможно. Гениальность, смею предположить, состояла именно в хаосе происходящего. Нет каких-то более-менее глобальных целей, нет никаких ограничений: шизофреник в лимузине с автоматом наперевес рассекает по городу в поисках кроваво-мясных приключений. Вторая часть попыталась рассказать нам некую историю, при этом не удержалась и погрузилась в тот же хаос – увы, не такой притягательный.

ПОЧТИ КИНО

И здесь-то наступает знаменательный для нас с тобой момент. Общественность в шоке: третья часть будет абсо-

БОЛЬШОГО УГОНА

лютно реалистичной. Трехмерный конь приходит на смену спрайтовой лошадке – игра наконец-то станет близкой к идеалу. Не этого ли хотели от DMA, ныне **Rockstar**, поголовно все игрокритики сразу после выхода первой части?

И – да – идеал этот оказался вполне достижим. В ***GTA 3*** мы получили абсолютно живой, живущий по правильным человеческим законам город. В происходящее на экране можно было поверить безо всяких усилий, благо графика и на сегодняшний день (***San Andreas*** сделан на том же движке) выглядит довольно живо.

Ну и, конечно – геймплей. Игра окончательно отошла от крышесносящей аркадности, предлагая взамен роскошный сюжет, частично пародирующий все мыслимые боевики «про мафию», частично аутентичный. Свобода выбора осталась, но к ней добавилась крепкая сюжетная канва, которая давала понять: гонять по городу и взрывать все, что взрывается, это круто, но за углом тебя ждет работенка, по сравнению с которой автомобильное хулиганство – детский лепет.

Еще одним гениальным ходом было введение в игру радиостанций. Они были и в предыдущих частях, но только здесь зажили полноценной жизнью. Несколько харизматичных ведущих, узнаваемые композиции, сумасшедшее разнообразие – под эту музыку можно было просто кататься в машине по ночному городу.

ПАЛЬМЫ

Четвертая часть – ***Vice City*** (уже из названия люди, смотревшие телесериал Miami Vice поймут об игре почти все) изначально анонсировалась только для PlayStation 2. Адепты PC в ужасе и смертельной обиде грызли клавиатуры, владельцы заветных черных консолей ходили с высоко поднятой головой.

Если GTA 3 предлагала новый взгляд на жизнь большого автомобильного города, то Vice City сделала все для того, чтобы в игре можно было жить.

Идеально выверенная стилизация под тот самый сериал (и множество других фильмов о солнце, пальмах и крови) – пальмы, пляжи, солнце, дорогие машины, наркотики и войны за территорию города, очень похожего на Майами... Vice City – первая в моей жизни компьютерная игра, в которой мне пришло в голову просто остановиться чтобы полюбоваться закатом.

Vice City била все рекорды разнообразия и переполненности различными маленькими, но очень интересными фишками. Как ты, наверное, уже догадался, игра все-таки вышла на PC – с довольно приличным опозданием, но к безумной радости армии фанатов.

Так вот, если для консольных проектов наличие обязательных мини-игр, секретов и прочих вкусностей считается нормальным, то на PC мы такими подарками не избалованы – тем сильнее были радость и удивление от богатого и глубокого мира Vice City. В игру можно было играть сутками, и все равно не достичь заветной цифры «100%» в графе "Competed".



LAS VENTURAS

Эти неоновые вывески, огни и широкие улицы напоминают Лас-Вегас. И ведь верно – здесь ты сможешь за ночь промотать огромное состояние, или десятикратно его преумножить. Все зависит только от везения.





LOS SANTOS

Если ты внимательно приглядишься, то заметишь, что этот городок чем-то смахивает на Лос-Анжелес. Сплошные гетто, «спальные» районы, по которым и днем-то следует ходить с опаской – не то, что ночью. Впрочем, жить здесь неплохо.

SAN FIERRO

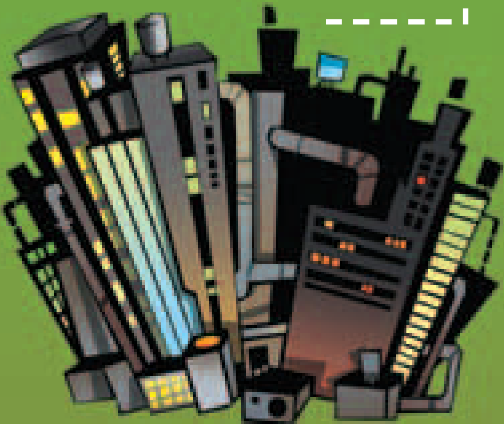
Серьезный, большой город для серьезных и больших людей. Здесь крутятся немалые деньги, а очертаниями San Fierro чем-то неуловимо напоминает Сан-Франциско. Отличное место, чтобы хорошенько подзаработать.





CITY

У него нет названия, потому что таких городов еще не существует в природе. Если ты – любитель киберпанка, это местечко для тебя. Этот город раздираем войнами банд за территорию влияния, и ты – в центре этого конфликта.







LIBERTY CITY

Атмосферой и архитектурой Liberty City напоминает Нью-Йорк, известный город контрастов и цитадель организованной преступности. Солнце здесь светит крайне редко, зато туманов и дождей – хоть отбавляй. Рай для гангстера.



VICE CITY

Любители американских детективных сериалов 80-х не могут не узнать этот город – вылитый Майами. Море, пальмы и много-много солнца создают идеальную атмосферу для наркоторговли и отпетого бандитизма.

LONDON

Казалось бы, обычный Лондон. На самом деле не совсем обычный. Скорее такой, каким его представляют люди, насмотревшиеся старых английских детективов и фильмов про шпионов. Присутствуют все неотъемлемые английские атрибуты.



Вообще, игры кроссплатформенные – отдельное явление, которое, как мне кажется, сильно оздоравливает и омолаживает кровь частенько застаивающегося рынка PC-шных развлечений. Как уже говорилось, консольный и компьютерный «менталитеты» сильно отличаются. «У нас» и «у них» – две большие разницы, а чем они обусловлены – тема другого, куда более длинного разговора.

Кроссплатформенные игры, как-то сами собой стали связующим звеном между тем самым «у них» и столь родным «у нас». Главное – хорошо понимать, что игры кроссплатформенные и обычные порты с консолей – вещи разные. Если первые изначально создаются «с прицелом» на оба фронта, то вторые чаще всего сверкают только на родной платформе, на PC же, в лучшем случае, выглядят не хуже оригинала (хороший пример – серия ***Guilty Gear***), в худшем же – попросту не смотрятся на фоне более удачливых конкурентов. Причина этого – обычная лень и желание срубить легкие деньги.

Почему связующее звено? Все просто. Причиной непонимания консольных игр среди адептов PC обычно бывает банальная неграмотность. Каждый знает, что есть, мол, какая-то приставка, PlayStation 2. И куда, спрашивается, приставке тягаться с моим навороченным компьютером, когда он стоит все, скажем, восемь сотен, а консоль – дай боже – двести? Да и вообще, приставки – это для детей. Когда мой младший брат играл в «Денди», я уже вовсю двигал извилинами в ***Warcraft***. Примерно так, мне кажется, думают люди, почем зря поливающие приставки грязью. Кстати говоря, именно из них потом получаются самые преданные сторонники консольных развлечений – стоит лишь хоть раз показать болезному какую-нибудь игру на заветном ящике **Sony**.

Но вот, чтобы дотащить упрямого до этого самого ящика, нужны недюжинные выдержка, сила воли и некоторых частей тела. Игры же кроссплатформенные не тянут упрямцев к телевизору. Наоборот, тащат богатый внутренний мир консольных развлечений поближе к мониторам. Свобода мысли и качество приставочных игр в них соседствует с нормальным техническим исполнением, человеческим управлением и вообще полным комфортом для тех, кто слово «геймпад» до сих пор считает неприличным.



НЕ ФОРМАТ?..

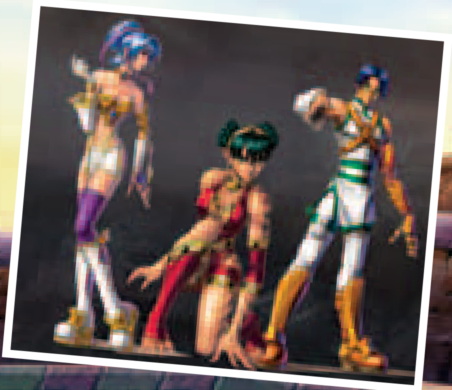
А теперь, пожалуй, пройдемся по персоналиям. В этом году, кроме *San Andreas*, выходят/вышло несколько именно таких игр, о которых мы говорим в этом материале. По-консольному задорных и по-компьютерному строгих. С изюминкой, «леворезьбовых», не похожих на своих задумчивых собратьев.

SUDEKI

Если тебе вдруг почему-то захочется узнать, как выглядела бы ***Diablo***, выйди она на консолях – обрати внимание на ***Sudeki***. Эта игра, возможно и не блещет интеллектуальностью и оригинальностью, зато стиля ей не занимать. Таких отлично продуманных экшен-RPG на нашем жизненном пути практически не встречалось. Рубить мерзавцев в стильно выполненных интерьерах очень приятно, не так ли?









FABLE: THE LOST CHAPTERS





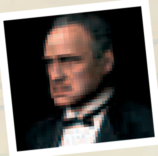




Fable – проект действительно уникальный. Для начала, в авторах у него ходит **Питер Мулине** (Peter Molyneux), человек, который принципиально не делает обычных и проходных игр. Именно поэтому концепция Fable не могла быть простой и привычной.

В основе игры принцип «вырасти героя». Твой герой растет от малолетнего бездельника до сформировавшегося спасителя вселенной. Или – редкостного мерзавца. То, каким он будет, целиком и полностью зависит от тебя. Захочешь переводить старушек через дорогу и рубить головы злобным дракона́м – будут у твоего героя лучистые голубые глаза, прямая осанка и золотистая аура. Не захочешь – он станет морщинистым, костлявым и будет смотреть на мир сквозь прорези своего злодейского шлема. Все в твоих руках!

PC-версия игры выгодно отличается массой новых фишек, о которых читай где-то дальше в нашем журнале.



THE GODFATHER

Игра, хоть и делается по одноименному фильму, но обещает быть куда менее утонченной и неторопливой, нежели всемирно известное кинополотно. За Нью-Йорк сражаются шесть мафиозных кланов. Время действия – 1945–1955 годы. Если ты вдруг подумал о ***Mafia***, или хотя бы о той же ***GTA*** – ты определенно на верном пути. Да-да, в нашем полном распоряжении опять будет настоящий и живой город, множество асоциальных и криминальных работенок и прочие прелести гангстерской жизни.





Иногда бывает, что одна единственная деталь мгновенно превращает довольно-таки обычную игру в нечто оригинальное и необычное. ***Cold Fear*** – как раз из таких. Представь себе обычный survival shooter. С мрачными окружениями, вечным дефицитом жизненных сил и боеприпасов, мерзкими и скользкими врагами, внезапно выпрыгивающими из разных мест и прочими приятными бонусами. Представил? Сколько раз ты видел это на экране телевизора и монитора? Вот и я много. А теперь добавим качку. Обычную такую морскую качку – ведь все происходит на корабле. И вот тебе уже совсем другая игра, со своими законами и неожиданностями

COLD FEAR









SECOND SIGHT



Еще один проект, построенный на добавлении в стандартный геймплей не очень стандартных элементов. Как и в ***Psi-Ops***, здесь в твои руки попадает герой, наделенный мощными псионическими способностями. Более того, здесь у него тоже возникают проблемы с памятью – но на этом «похожесть» этих двух игр заканчивается. ***Second Sight*** развивает идею псионики куда сильнее, предоставляя тебе гору различных необычных способностей и умений, а также вполне вменяемый и увлекательный сюжет.



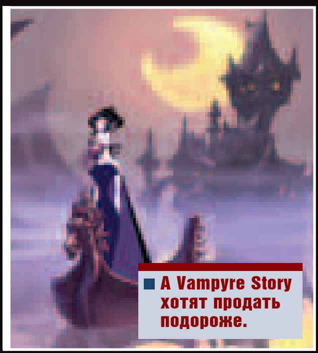

Акелла
7 SINS
Apple City –
город сбывшейся мечты, столица могущества, колыбель всех человеческих грехов.
Настоящий магнит для крупных дельцов, звезд шоу – бизнеса и прочих толстосумов с их обольстительными подружками.
И если судьба привела тебя сюда, не упусти свой шанс быстро и легко выбиться в люди, прослыть настоящим Казановой и получить то, к чему Apple City стремится каждый, – безграничную власть!
Добейся славы и успеха на протяжении 60 эпизодов в 7 главах
Создай свой прототип в игровом мире, используя гибкие настройки внешности
20 интерактивных локаций Apple City, населенных более чем 100 персонажами
Более 200 предметов для оформления собственных «скромных» апартаментов
Соблазнив очередную красотку, ты можешь получить не только удовольствие, но и ценную информацию
КРИ 2005
Monte Cristo
© 2005 "Akella"
© 2005 "Monte Cristo"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
М.Видео
СОЮЗ
Акелла

Текст: Иван Гусев



Чарли и Снупи стали героями игр.

Компания **Namco Hometek** прикупила права на разработку и издание игр по мотивам комиксов **Peanuts**. Сумма соглашения не разглашается, зато известно, что продлится оно до 2009 года.
А что такое эти Peanuts? В 50-х годах XX века художник **Чарльз Шульц** (Charles Schulz) создал комикс Peanuts, который вскоре еженедельно публиковался в сотне газет по всему миру. Героев Шульца любят и сегодня. Невезучего Чарли Брауна ты вряд ли вспомнишь, а вот собаку-пессимиста по имени Снупи просто не можешь не знать.



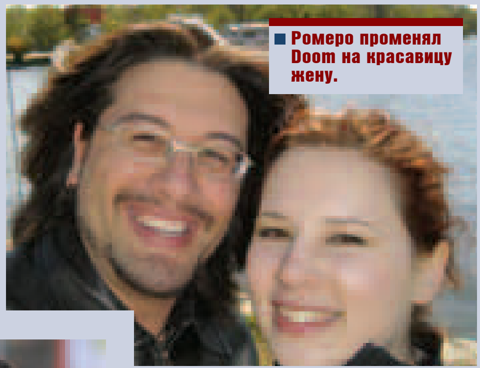
A Vampyre Story хотят продать подороже.

Квесты – они, как горцы: «В живых должен остаться только один». И имя этому одному – ***Myst***. Так, по крайне мере, считают в **Ubisoft**. Однако разработчики из калифорнийской студии **Autumn Moon** уверены: им под силу сделать коммерчески успешную адвенчуру. Даром что ли ребята набирались ума-разума в **LucasArts**? Посчитав, что у ***A Vampyre Story***, готической юморески о злоключениях оперной дивы, громадный потенциал, студия разорвала контракт с издателем **Bad Brain Entertainment**. Новую дату релиза A Vampyre Story огласят, когда ребята найдут издателя рангом повыше.

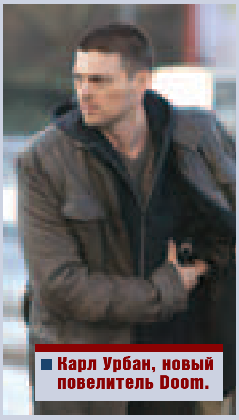
ПОВЕЛИТЕЛИ DOOM



Кармак готовится к полету на Марс.



Ромеро променял Doom на красавицу жену.



Карл Урбан, новый повелитель Doom.

Не ждите **Doom** этим летом – не дождетесь. Несмотря на то, что режиссер **Анджей Бартковяк** (Andrzej Bartkowiak) закончил съемки долгожданного фантастического боевика несколько месяцев назад, премьера Doom перенесена с 5 августа на 21 октября. Понять решение **Universal Pictures** несложно. Летом люди особенно охотно ходят в кинотеатры, и студии выдают на гора один хит за другим. Так, 5 августа Doom пришлось бы конкурировать с римейком классической комедии «Розовая пантера», и еще неизвестно, кому бы зрители отдали предпочтение – бравому морпеху в исполнении **Карла Урбана** (Karl Urban) или **Стиву Мартину** (Steve Martin), играющему инспектора Клузо.
В конце октября на горизонте никаких серьезных конкурентов. Кроме того, 21 октября – дата, близкая к Хэллоуину. Накануне Дня всех святых американцы падки до ужастиков, а Doom пусть и не считается стопроцентным «хоррором», но шансы на приличную кассу возрастают.
Телевизионщики же задумали другой проект – фильм **Masters Of Doom**, напрочь лишенный каких-либо спецэффектов. В основу картины легла книга **Дэвида Кушнера** (David Kushner), посвященная рождению студии **id Software**, первому ***Doom*** и сложным взаимоотношениям двух икон геймдева – **Джона Кармака** (John Carmack) и **Джона Ромеро** (John Romero). Masters Of Doom запущен в производство для кабельного телевидения **Нареном Шанкаром** (Naren Shankar), продюсером и сценаристом таких известных телесериалов, как **CSI** и **Farscape**.

CODEMASTERS НЕ ПРОДАЕТСЯ?!



Dragon Empires умерла, не родившись.

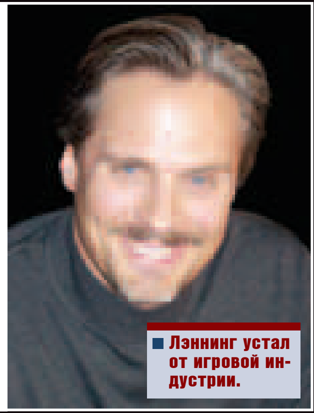


Worms 4 не повезли на E3.

Полгода назад представители английского издательства **Codemasters** в гневе опровергли слухи о том, что компанию покупает **Ubisoft**. Заявление «Мы не продавались, не продаемся и не будем продаваться!» сопровождалось крестом животворящим и разрыванием рубахи на груди.
Несколько недель назад 40-процентная доля издательства была продана компании **Benchmark Capital Europe**. «Мастера кода» не стали скрывать, что им тупо нужны деньги на текущие расходы. Полученная сумма пойдет на переориентирование разработчиков на консоли следующего поколения, создание игр для **PSP** и **DS**, а также запуск новой онлайновой игры. С ***Dragon Empires*** у Codemasers не получилось – проект закрыли, но компания не оставляет надежду сделать «идеальную MMORPG».
Также запланирована массированная экспансия в Северную Америку. По этой причине британское издательство решило не демонстрировать на **E3 2005** свои игры. Codemasters сейчас нечем хвастаться, кроме ***Worms 4: Mayhem***, а этот франчайз никогда не пользовался особым успехом по ту сторону Атлантики.



Акелла
ЖЕСТОКОЕ ПРАВОСУДИЕ
Dead to Rights II
КРИ 2005
"Акелла" представляет игру "Dead to Rights 2: Жестокое Правосудие" - продолжение нашумевшего 3D-экшна от компании NAMCO. Расследуя дело о похищении высокопоставленного судьи, наш герой Джек Слейт попадает в паутину коррупции и предательства. В этих обстоятельствах он может доверять только собственным крепким кулакам, бьющему без промаха пистолету и своему верному напарнику - псу Шэдоу.
13 новых движений для разоружения противника в разгаре битвы - Всего 25 беспощадных и крайне болезненных для преступников приемов
Используйте своего клыкастого напарника из подразделения К-9 для драк с врагом
Режим замедления времени: зависнув в воздухе, Джек может оборачиваться во все стороны, разя выстрелами одного противника за другим
CONSTANT ENTERTAINMENT
namco
© 2005 "Akella"
DEAD TO RIGHTS® II: © 2004 NAMCO HOMETEK INC. ALL RIGHTS RESERVED.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.Видео
Акелла



Лэннинг устал от игровой индустрии.

Вселенную **Oddworld** ожидает гибель. Калифорнийская студия **Oddworld Inhabitants**, которая на протяжении десяти лет на всех платформах рассказывала истории из жизни мудоконов, покидает игровую индустрию. Президент компании **Лорн Лэннинг** (Lorne Lanning), придумавший Oddworld в 1984 году, принял решение переориентировать студию на создание анимации и мультимедиа для кино и телевидения. Решение было вынужденным – несмотря на высо-

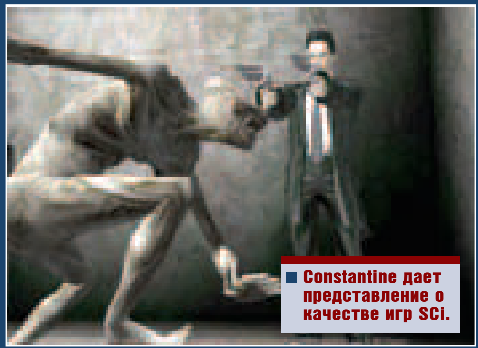


Перед вами типичный мудокон.

кие оценки критиков, спрос на игры из серии Oddworld невысок. Сказывается непонимание издателей, как продавать подобные неординарные игры, а поскольку производство дорожает, все сложнее найти финансирование для новых проектов. Дабы окончательно покончить с прошлым, разработчики даже покинули старый офис и въехали в новый. Планов громадье, и первый из них – заткнуть за пояс **Pixar**.

– Десять лет назад, когда Toy Story еще и в помине не было, я бы сделал трехмерный анимационный фильм не меньше, чем за 120 миллионов долларов, – говорит Лэннинг. – Сегодня мне нужно всего 35 миллионов.

БОНО ВЫХОДИТ ИЗ ИГРЫ

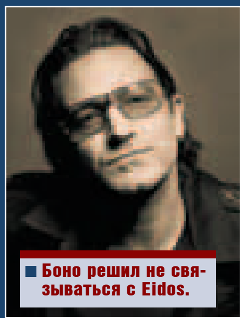


Constantine дает представление о качестве игр SCi.



Tomb Raider: Legend – новая надежда Eidos.

Похоже, многотомное дело «**Eidos Interactive** и ее покупатели» можно закрывать. Калифорнийская компания **Elevation Partners**, возглавляемая бывшим президентом **Electronic Arts** **Джон Риччительло** (John Riccitiello), отказалась от борьбы за британского издателя. Остался лишь один игрок – английская компания **SCi**, уже владеющая крупным пакетом акций Eidos.



Боно решил не связываться с Eidos.

Судьбу издателя Лары Крофт и 47-го решили считанные пенсы. Elevation Partners предлагали по 50 пенсов за акцию Eidos, SCi на 3 пенса больше (но не «живыми» деньгами, а ценными бумагами). И хотя Риччительло сделал свое предложение раньше, SCi оказалась расторопнее и под шумок приобрела 20-процентный пакет акций Eidos.

Пока совет директоров гибнущего издательства проводил бесконечные совещания, Elevation Partners и рок-певец **Боно** (Bono), являющийся одним из директоров калифорнийской компании, взывали к разуму. Мол, разве SCi нам конкурент?! И разве он пара такому славному издательству, как Eidos?! Да SCi отродясь выпускала лишь бюджетные поделки! Трудно даже представить процесс поглощения, ведь SCi, как организация, уступает Eidos по всем параметрам, кроме финансовых показателей.

Увы, акционеры явно желают породнить Eidos с SCi. Сказывается и выгодная сумма сделки, и тот факт, что обе компании – подданные Британии.

В конце концов, Elevation Partners распрощалась с идеей покупки Eidos и ехидно пожелала удачи бывшему конкуренту.

НИКТО НЕ ХОТЕЛ ВОЕВАТЬ



Новые DVD-плееры смогут воспроизводить и HD-DVD, и простые DVD.

Война форматов может не начаться. Все зависит от того, договорятся ли компании **Sony** и **Toshiba**. Напомним, что первая в качестве преемника DVD видит диски Blu-ray, а вторая продвигает в массы HD-DVD. Sony намерена связать судьбы **PlayStation 3** и Blu-ray, и ей подпевают еще 100 мировых компаний. За HD-DVD голосуют **Microsoft** (правда, **Xbox 360** будет «кушать» стандартные DVD), Toshiba, три киностудии и другие.

Казалось бы, где объем больше, тот формат и лучше. Однако «болванки» HD-DVD дешевле и их выпуск можно наладить на любом заводе, который занимается DVD. В Sony понимают, что не стоит бежать впереди паровоза. В свое время стандарт видеозаписи VHS «сделал» более прогрессивный Betacam, а оптические диски MiniDisc проиграли CD. Прогресс прогрессом, а прибыль терять тоже не хочется.

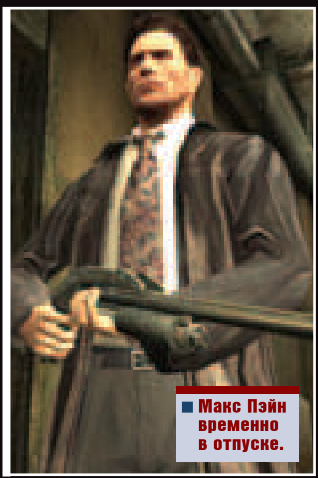


Вот они, диски Blu-ray на 23 гига.

В результате представители Sony начали переговоры с Toshiba, создателями HD-DVD. Цель общая – представить публике единый формат. Надеемся, скоро мы узнаем, на каком носителе будут выходить игры в будущем.

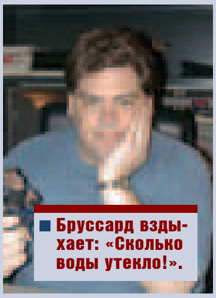

Так выглядят игры для настоящих мужчин.

Агентство **Nielsen**, занимающееся составлением рейтингов популярности в музыкальной индустрии и на ТВ, огласило неожиданные результаты недавнего социологического исследования. Оказалось, американские мужчины тратят на игры больше денег, чем на музыкальные диски. В списке личных предпочтений для досуга игры стоят на втором месте после DVD с новыми фильмами.
Что ж, игровая индустрия уложила на лопатки музыкальную. Аналитики Nielsen рекомендуют компаниям, нуждающимся в пиаре, задуматься о хорошей рекламе в играх.


Макс Пэйн временно в отпуске.

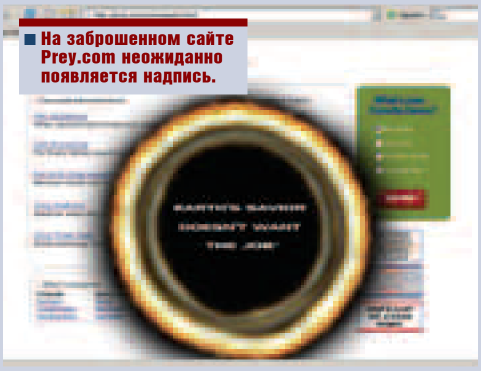
В свое время маленькая Финляндия подарила игровой индустрии большой хит – нуар ***Max Payne***. Выпустив в 2003 году ***The Fall of Max Payne***, студия **Remedy Entertainment** почти сразу же занялась третьей частью. Однако, как оказалось, ***Max Payne 3*** – не единственная игра, создаваемая сейчас финнами. Remedy готова поразить всех новой игрой, не имеющей отношения к Максу. «It'll be something new» – обещают финны. Remedy самостоятельно финансирует разработку, однако от помощи **ATI Technologies** не отказались. Будет ли это шутер? А ты как думал!

МОЛИТЕСЬ О ЗДОРОВЬЕ PREY


Бруссард вздыхает: «Сколько воды утекло!».

Компания **3D Realms** и ее президент **Джордж Бруссард** (George Broussard) в очередной раз удивили нас. Их ***Duke Nukem Forever*** по-прежнему считается главным долгостроем современности, однако отныне у Дюка появился конкурент – коренной североамериканский житель по имени Храбрый Коготь. Именно этот индеец должен был бороться с инопланетянами в шутере от третьего лица ***Prey***. Что особенно любопытно, десять лет назад Prey мастерила именно 3D Realms. На пиршестве для геймеров **E3 1998** Prey считалась одним из главных блюд. Все ждали рождения нового великого экшена, однако 3D Realms неожиданно заморозила перспективный проект. Как признался сейчас Джордж Бруссард, с игрой вечно были проблемы: то концепция подвисала, то движок «барахлил». В конце концов, компания решила сосредоточить свои силы на Duke Nukem Forever и забыть о Prey до лучших времен.

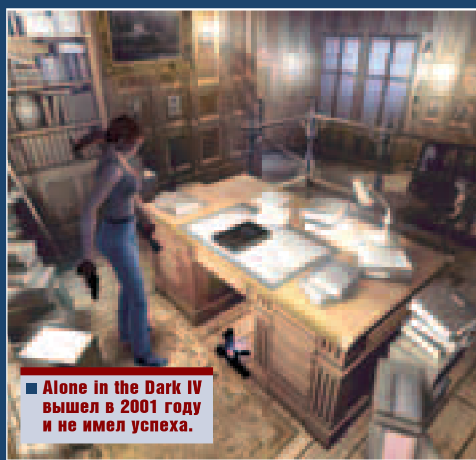

Dead Man's Hand была игрой на два часа.


На заброшенном сайте Prey.com неожиданно появляется надпись.

Что ж, лучшие времена пришли. Prey высвобожден из камеры криогенной заморозки. Доктора из 3D Realms не желают больше иметь дела с пациентом и передали Prey пусть и менее толковым, но зато старательным специалистам. Разработку ведет студия **Human Head**, известная по неплохому (но и не хорошему) вестерну ***Dead Man's Hand***. Ходят слухи, что для Prey купили лицензию на движок ***Doom 3***, однако благая весть пока не подтверждена. Осталось только молиться, чтобы на этот раз Prey дожил до релиза и предстал в лучшем виде. Дрянной игры с такой родословной нам не надо.

ОДИН В ТЕМНОТЕ – ПЯТЬ


Фильм по AitD попал в двадцатку худших картин всех времен.


Alone in the Dark IV вышел в 2001 году и не имел успеха.

Знаешь ли ты, что в недрах французской студии **Eden Games** ведется секретная разработка ***Alone in the Dark V***, новой части знаменитого хоррор-сериала? Нет? Так знай же! Даже «мастерства» оборотня от режиссуры **Уве Болла** (Uwe Boll) не хватило для того, чтобы загубить франчайз с тринадцатилетней историей. Несмотря на то, что фильм **Alone in the Dark** провалился в прокате и удостоился оценки критиков «Дурдом!» и «Хуже не бывает!», издательство **Atari** рискнуло выделить деньги на пятую часть игры.

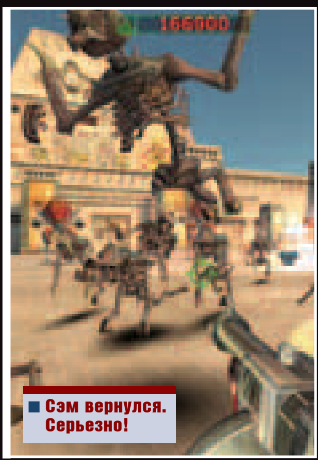
Официального анонса AitD V пока не было, а потому сроки, платформы неизвестны. Eden Games приобрела софтварный пакет **X-Mesh Software Development Kit** у земляков из **VSP-Technology**, и в благодарственной речи разработчики случайно проговорились о текущем проекте. Дескать, теперь-то Alone in the Dark V получит реалистичную «картинку».
Раньше Eden Games занималась гоночными играми, и пусть ее ***Need for Speed: Porsche Unleashed*** была великолепна, трудно сказать, удастся ли французам хоррор-экшен.


Акелла
POSTAL 2
официальный русский
ШТОПОР: ЖЖОТ!
ADD-ON
RUNNING WITH SCISSORS
Перед вами душещипательная история похождений Штопора во всех деталях. У несчастного похитили его самого дорогого и надежного друга – его... половой орган. Больше того, очнувшись в психушке, Штопор понимает, что он женщина! Разумеется, герой не намерен мириться с таким положением дел, а потому немедленно отправляется на выручку своего друга. Он полон решимости вернуть себе свое мужское достоинство во что бы то ни стало.
Четыре срывающих крышу дня из жизни Штопора
Новые средства физического внушения для борьбы с подлыми ампутаторами
Неповторимый юмор и сарказм от Безумного Гланца
Тотальный беспредел – фирменная черта серии игр Postal – на фоне трогательной атмосферы российского захолустья
© 2005 "Akella"
© 2004 "Running With Scissors"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
Akella



GDCE 2005 может и не быть.

Поскольку британская игровая индустрия переживает не лучшие времена, компания **CMP Media**, занимающаяся проведением конференций и выставок достижений электронного хозяйства, решила сворачивать свою деятельность на острове. Это означает, что выставка **ECTS** и **Европейская конференция игровых разработчиков** (GDCE) закрыты. Шоу ECTS действительно теряло популярность в последние годы, а вот конференция разработчиков стабильно пользовалась успехом. Под градом критики в CMP Media засомневалась в правильности решения. Согласно неофициальным сведениям, судьба GDCE пока не решена до конца.



Сэм вернулся. Серьезно!

Serious Sam II наконец-то официально анонсирован. **2K Games**, новомодный лейбл издательства **Take-Two Interactive**, выпустит игру в народ уже этой осенью. Хорваты из студии **Croteam** уверяют, что возможности их движка **Serious Engine 2** в разы превышает возможности предыдущего, а это означает, что на экране будут те же орды врагов, но в превосходной детализации. Общая концепция игры не изменилась – драйв, драйв и еще раз драйв! Погонять на транспорте тоже разрешат – об этом Croteam сообщил читателям **«PC Игр»** почти год назад.

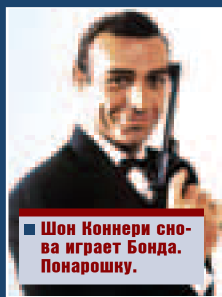
БЕДНЫЙ, БЕДНЫЙ ПАЧИНО



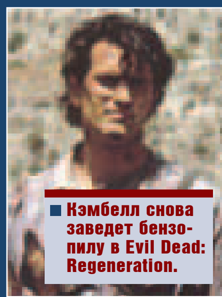
Тони Монтана в Scarface: The World is Yours.

Актеры с большой охотой продают права на использование своей внешности и свой голос создателям дорогостоящих игровых блокбастеров. Сэр **Шон Коннери** (Sean Connery) дал добро **Electronic Arts** на использование в ***From Russia With Love*** своей физиономии (но не той, что сейчас, а той, что была 42 года назад). Он же озвучит Бонда в игроизации классического фильма об агенте 007.
Тем же путем пошел и **Клинт Иствуд** (Clint Eastwood). **WBIE** делает игру по мотивам полицейского боевика **Dirty Harry**. Грязный Гарри уже подписал контракт. А **Брюс Кэмпбелл** (Bruce Campbell) согласился исполнить роль Эша и вновь встретится со зловещими мертвецами в ***Evil Dead: Regeneration***.

Дальше всех зашли Electronic Arts. В ***The Godfather*** появится **Марлон Брандо** (Marlon Brando), скончавшийся пару лет назад. «Электроникам» нет дела до «обидок» со стороны режиссера «Крестного отца» – у них бизнес.
Свой «кинохит» находится в разработке и у **Vivendi Universal Games**. Издатель обзавелся правами на **Scarface** (культовая криминальная драма у нас известна как «Лицо со шрамом»). **Аль Пачино** (Al Pacino), отказавшийся предоставить свою внешность для «Крестного отца», в случае со ***Scarface: The World is Yours*** дал слабину. Правда, озвучивать его героя со звучным именем Тони Монтана все-таки будет другой актер. Разработкой гангстерского экшена занята студия **Radical Entertainment**, известная по гоночной аркаде ***The Simpsons: Hit and Run***. Бедный, бедный Пачино.



Шон Коннери снова играет Бонда. Понарошку.



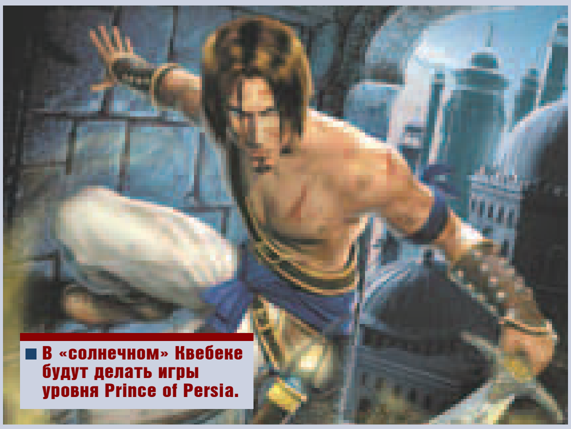
Кэмбелл снова заведет бензопилу в Evil Dead: Regeneration.

UBISOFT СЛОВО ДЕРЖИТ

Французское издательство **Ubisoft** продолжает обрастать студиями. Недавно была открыта новая в канадском городе Квебек. Ubisoft создала порядка двухсот рабочих мест для художников, аниматоров и программистов и обещает в течение пяти лет инвестировать в новую студию более 20 миллионов долларов.
– Квебек и прилегающие территории полны талантов, – заявил **Мартин Тремблей** (Martin Tremblay), президент **Ubisoft Montreal**. *– Просто на протяжении долгого времени эта информация хранилась в секрете.*



Ghost Recon 2 не дотянул до релиза на PC.

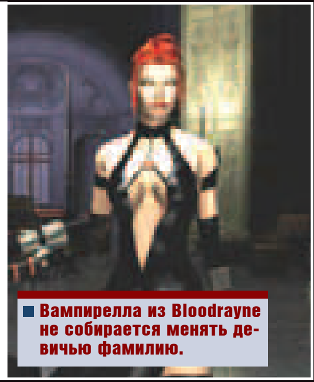


В «солнечном» Квебеке будут делать игры уровня Prince of Persia.

Когда над Ubisoft нависла угроза в лице **Electronic Arts**, на помощь пришло канадское правительство. Издательству выделили немалые деньги на развитие. Взамен Ubisoft гарантировало открыть в Канаде как минимум тысячу новых рабочих мест. Поэтому несложно понять, почему Тремблей льстит «талантливым» квебекцам.
А вот то, что Ubisoft отменило PC-версию ***Ghost Recon 2,*** ни понять, ни простить нельзя. Французы предпочли бросить трудовые ресурсы на ***Ghost Recon 3***. Уверяют, что Ghost Recon 3 обязательно выйдет на персоналке.


Акелла
RPM TUNING
КРУТЯЩИЙ МОМЕНТ
КРИ 2005
Для большинства людей ночь - пора сна. Для тебя - пора яростной схватки со временем. Твой друг - скорость, время - твой противник. Уличные гонки - спорт избранных. Выбирай автомобиль и настраивай его как тебе заблагорассудится: от спойлера и движка - до цвета кузова и вычурного рисунка на капоте. После этого отправляйся на улицы огромного города и прими участие в гонках в нескольких режимах. Обставь самонадеянных соперников еще на старте! Покажи им,что мощь твоей машины - подстать ее блеску.
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
В гонке главное - скорость, но стиль тоже немаловажен. Создай неповторимый автомобиль - в твоем распоряжении более миллиона всевозможных комбинаций!
Мир «Крутящего момента» практически безграничен. Это настоящий город, в котором тебя ждет более 100 км улиц, 54 сюжетные миссии и десятки заездов с возможностью заработать деньги на тюнинг машины
Реалистичная модель повреждений: ни одно столкновение не пройдет для твоей стальной красавицы даром
Померяйся силами с другими игроками в многопользовательском режиме
На любой трассе имеются возможности срезать: найди их и вырвись в лидеры, оттачивая свое мастерство на нетривиальных участках
Babylon Software
© 2005 "Akella"
© 2005 "Babylon Software"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.Видео
Акелла

Текст: Иван Гусев, Иван Закалинский



Вампирелла из Bloodrayne не собирается менять девичью фамилию.

Успешный издатель и разработчик компьютерных игр, компания **Majesco**, решила поиграть со своим названием. Если раньше она официально звалась **Majesco Holdings inc.**, то теперь просит величать ее не иначе, как **Majesco Entertainment Company**. Сделано это для того, чтобы четче обозначить принадлежность компании к миру электронных развлечений. Вместе с переменой названия Majesco изменила свое обозначение на бирже **NASDAQ**. Вместо старого **MJES** она теперь прячется под коротким словечком **COOL** («круто» по-английски).



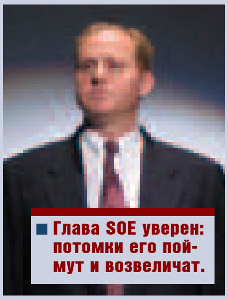
Графический движок игры не претерпел изменений.

Никто, надеюсь, не сомневался в скором и неминуемом третьем пришествии Принца Персии? И правильно: компания **Ubisoft** обещает выпустить ***Prince of Persia 3*** уже осенью. На этот раз нас ждет не один принц, а сразу два: в ходе экспериментов с судьбой и песками времени главный герой обзавелся темным Альтер-эго, который спит и видит душу бедного Принца в своих жадных руках. У каждого из персонажей будет свой боевой стиль, свои похождения и свои враги. Точи клинки и повторяй упражнения на батуте – осенью они тебе пригодятся.

АТТРАКЦИОН «ЖАДНОСТЬ»



Узнав о решении SOE, Джейкобс ужаснулся.



Глава SOE уверен: потомки его поймут и возвеличат.

В словесном поединке сошлись директора двух крупных компаний – **Mythic Entertainment** и **Sony Online Entertainment**. И хотя высказывания обоих весьма корректны, общий смысл перепалки сводится к банальному: «Дурак!» – «Сам дурак!».
Весь сыр-бор разгорелся из-за решения SOE открыть новый сервис **Station Exchange**. Игроки в ***EverQuest II*** отныне могут легально продавать и покупать персонажей и любые предметы, отстегивая небольшой процент издателю игры (подробнее об этом читай в «Онлайн-новостях» – прим. ред.). Station Exchange будет запущен в конце июня, однако исполнительный директор Mythic Entertainment **Марк Джейкобс** (Mark Jacobs) уже умоляет Sony одуматься.
– Я разочарован решением лидера MMO-индустрии пойти по пути, который в прошлом он сам предавал анафеме, – заявил Джейкобс. – *По моему мнению, поддержка продажи персонажей, предметов, в целом, товарно-денежных отношений и взымание процента с этих продаж – не просто ошибка, а одно из худших решений в истории MMORPG-индустрии.*
Mythic Entertainment известна своей успешной онлайновой ролевой игрой ***Dark Age of Camelot,*** и не удивительно, что Джейкобс обеспокоен решением SOE, вносящим раздор в стан издателей MMORPG. Он уверен: ввод в строй Station Exchange лишь подстегнет нелегальные торги персонажами и «шмотьем», вызовет массу жалоб игроков и завершится серьезными налоговыми проблемами.
Глава SOE **Джон Смедли** (John Smedley) ответил коротко: мы начинаем новое дело, а инновации вечно хулят. Station Exchange будет запущена, не важно, хотят ли этого другие издатели MMORPG или нет.



В Dark Age of Camelot товарно-денежным отношениям не бывать!

«ОТЛИЧНО» ПО ФИЗИКЕ



У Mafia был хороший физдвижок. Illusion халтуры не делает.

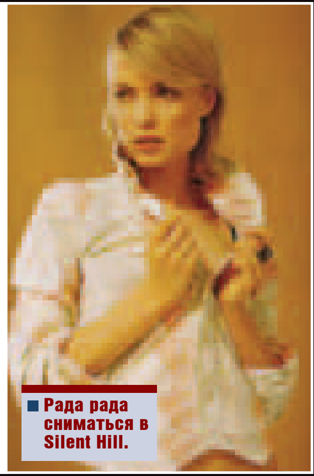


Основатели Meqon Research умалчивают о своих школьных отметках по физике.

В наше время хорошая графическая технология на 50 процентов гарантирует успех игры. А если у разработчика имеется в наличии первоклассный физический движок, тут уж пиши все 70. Неудивительно, что в последнее время вокруг физдвижка **Meqon** шведской выделки поднялся настоящий ажиотаж. Сначала его лицензировала **3D Realms** для своего долгостроя ***Duke Nukem Forever***, а теперь – чешская студия **Illusion Softworks**. Создатели серии ***Hidden & Dangerous*** и блистательной ***Mafia*** сейчас работают сразу над несколькими неанонсированными проектами для PC и консолей нового поколения. Легкий в обращении Meqon пригодится для одного из них, экшена от третьего лица, чей релиз запланирован на 2007 год. Открытый геймплей, реалистичное трехмерное окружение и честная физика – вот слагаемые успеха новой игры пражской компании.
Геймеры всего мира сгорают от нетерпения увидеть физдвижок от **Meqon Research**. Очевидно одно: раз шведский «мотор» пользуется спросом столь уважаемых разработчиков, значит, он действительно весьма и весьма неплох.



Акелла
Подземелья Анкарии
Князь Тьмы
Sacred Underworld
ACTION ASCARON LINE
Зло прочно обосновалось в королевстве Анкария, и на борьбу с ним выходят новые герои. «Подземелья Анкарии» расширяют территорию игрового мира «Князя Тьмы» Более чем на треть! В дополнении вас ждет множество новых квестов, магических предметов, оружия, доспехов, а также новые противники и два абсолютно новых персонажа - демон (Daemon) и дварф (Dwarf). Их специальные умения и магические способности подарят вам уникальные тактики прохождения игры. А если не терпится опробовать героев в подземельях Анкарии, они получат достаточный для этого уровень развития в самом начале игры!
И без того огромный мир Анкарии расширен на 40 процентов!
Два дополнительных персонажа с уникальными способностями и заклинаниями
0 абсолютно новых видов кровожадных монстров
Еще больше универсального и специализированного оружия, доспехов и магических предметов
Возможность импортировать в игру вашего персонажа из оригинального «Князя Тьмы»
© 2005 "Akella"
© 2005 "Ascaron"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.Видео
Akella



Рада рада сниматься в Silent Hill.

И снова вести из Голливуда. Съемки ужастика **Silent Hill** по мотивам популярнейшей тетралогии **Konami** вот-вот начнутся. Сюжет выстроен вокруг женщины, отправившейся на поиски своей таинственно пропавшей дочери. Главную роль исполнит малоизвестная актриса **Рада Митчелл** (Radha Mitchell). Ей подыграет куда более популярный **Шон Бин** (Sean Bean), которого ты знаешь по «Терминатору» и саге «Властелин колец». Гидом по миру Silent Hill выступит французский режиссер **Кристоф Ган** (Christopher Gans), сдавший зачет по специальности фильмом «Братство волка».



В американских колледжах любят американский футбол.

Electronic Arts продолжает свою борьбу за звание монополиста на рынке спортивных симуляторов. На этот раз компания добилась эксклюзивного договора с **Collegiate Licensing Company** об исключительных правах на разработку и издание игр, посвященных футбольной лиге колледжей США (у нас о ней никто слыхом не слыхивал). Контракт продлится шесть лет, в течение которых EA сможет всеобъемлюще использовать стадионы, команды и имена игроков-студентов. Что на очереди? Контракт с Лигой спортивных плевков в длину?

ИГРЫ ЛЕЧАТ ВЕТЕРАНОВ



Full Spectrum Warrior немного модифицировали для медицинских целей.



FSW лечит ветеранов по принципу «Клин клином вышибают».

Медики все чаще пытаются лечить реальные болезни виртуальными препаратами. Новое «лекарство», используемое в борьбе с посттравматическим стрессом, появляющимся у участников боевых действий, называется ***Full Spectrum Warrior***. Бывший тренажер для военных, ставший впоследствии игрой для всех, нашел еще одну стезю для применения. Ученые **Южнокалифонийского института креативных технологий** (Southern California Institute for Creative Technology) уверены: играя в Full Spectrum Warrior и заново переживая былые сражения, ветераны избавляются от стресса и боязни. Моделируется похожая ситуация, однако реальной опасности больше нет, и страх постепенно уходит. Метод уже опробован на пациентах Морского госпиталя в



Так выглядит Virtual Vietnam, предтеча FSW.

Сан-Диего, и 92 процента из числа добровольцев почувствовали улучшение своего состояния.
Уже не в первый раз игровая терапия применяется в медицинских целях, в том числе, для реабилитации ветеранов. В 1997 году была разработана программа ***Virtual Vietnam***, которая была призвана уменьшить внутренние терзания американских солдат, воевавших во Вьетнаме. Однако лекарство определенно запоздало. Full Spectrum Warrior помогает и тем, кто давно сложил оружие, – ветеранам Афганистана и тем, кто только что уволился в запас (речь, разумеется, идет об Ираке). Ученые намерены продолжать исследования и добиться максимального реализма. К шлемам виртуальной реальности намерены добавить симуляцию сухого южного ветра и даже запахи.

ФБР ПРОТИВ TAKE-TWO



Вот из-за этой игры Take-Two может «попасть» на большие деньги.

Страсть американцев к судебным процессам уже прочно обосновалась и в компьютерной индустрии. На этот раз проблемы возникли у **Take-Two Interactive**, причем противостоять ей будет не кто-нибудь, а ФБР! Началось все из-за одной серой-серой игры, ***Bugdom***, которую в свое время издала **Gathering of Developers**. После разорения GoD и поглощения ее Take-Two, последняя продолжила продавать Bugdom.
В 2002 году лицензию на злосчастную игру купила компания **Ideas From the Deep**, однако Take-Two по непонятным причинам не перестала распространять игру. Ушло порядка 70 тысяч копий.
В Ideas From the Deep некоторое время, стиснув зубы, наблюдали за творящимся произволом, а затем обратились за помощью в ФБР. Теперь Take-Two обвиняется в торговле без лицензии, то есть фактически пиратстве.
Ты спросишь: почему Ideas From the Deep сама не подала в суд? Ее директор, **Лейн Рот** (Lein Roath), признается, что у него просто не хватило бы средств для судебной тяжбы с таким гигантом, как Take-Two. Посмотрим, хватит ли сил и желания у ФБР.



Лейн Рот знал, кого натравливать на мега-издателя.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
SECOND SIGHT
FREE RADICAL
Codemasters



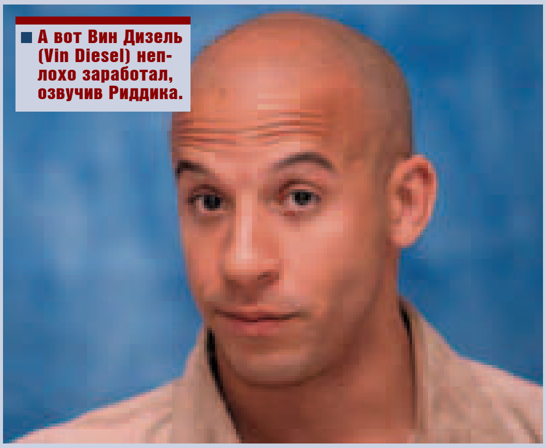
Разработчики иногда размещают на своих сайтах надписи-намеки о грядущих проектах. **Ensemble Studios** так поступила с ***Age of Empires III***. Похоже, ее примеру последовала и **Ritual Entertainment**. На странице **http://www.ritual.com/sin2** притаился логотип компании LifeWorks. «Добро пожаловать в будущий дом LifeWorks» – гласит надпись крупным шрифтом. И ниже, мелким: «LifeWorks является подразделением корпорации SinTEK». Что, пробежал мороз по коже?! Несмотря на все уверения **Левелорда** (Levelord) о том, что Ritual не смогла найти издателя для ***Sin 2***, похоже, проект скорее жив, чем мертв.



Battlefield 2 – не единственный подарок от DICE.

Battlefield 2 от шведской компании **Digital Illusions** считается одним из самых ожидаемых проектов этого года. Однако на этом «мясозаготовки» не заканчиваются. Канадское отделение DICE уже не первый месяц корпит над пока не анонсированным шутером. Никаких деталей проекта неизвестно, кроме того, что издавать его будет **Electronic Arts**. «Электроники» готовы полностью профинансировать разработку и выплатить Digital Illusions неслабое роялти после выхода игры в свет. Релиз намечен на осень 2005 года.

ИГРЫ ТЕРЯЮТ ГОЛОС



А вот Вин Дизель (Vin Diesel) неплохо заработал, озвучив Риддика.



Если актерам не начнут больше платить, они и близко не подойдут к микрофону.

В допотопные времена игры были немыми (как фильмы на заре кинематографа). Потом мир познакомился с CD-дисками, и компьютерные персонажи заговорили. А теперь представь: игры снова могут лишиться голоса. Не веришь? Что ж, если трудовой конфликт, разгоревшийся между игровыми издательствами и **Гильдией киноактеров** (Screen Actors Guild), не будет разрешен в ближайшее время, сам увидишь, что произойдет.

Игры – прибыльный бизнес. ***Halo 2*** заработала 100 миллионов долларов в первый день продаж – о таких премьерах не мечтает даже Голливуд. Однако актеры, озвучивающие твоих любимых героев, зарабатывают сущие копейки. В трудовом контракте между игровыми издательствами и Гильдией киноактеров прописан лишь минимальный размер оплаты. Актеры, предоставляющие свои голоса, получают разовый, весьма скромный гонорар, и потом, когда игра расходится безумным тиражом, кусают локти с досады. Они хотят хотя бы мизерный процент с дохода игры. Срок действия контракта подошел к концу, надо пересматривать его условия, однако издательства не заинтересованы в выплате отчислений. Актеры готовы к забастовке. Никто не собирается сидеть у дверей **Electronic Arts** или **Activision** и стучать касками об асфальт. Они просто на время могут отказаться участвовать в озвучивании игр. Все разом.

Издательствам удалось продлить действие существующего контракта еще на месяц, однако, если в будущем его условия не будут пересмотрены, актерские профсоюзы осуществят свою угрозу и объявят забастовку.



С миллионов, заработанных Halo 2, актерам ничего не перепало.

DISNEY УВЕЛИЧИЛАСЬ В РАЗМЕРАХ



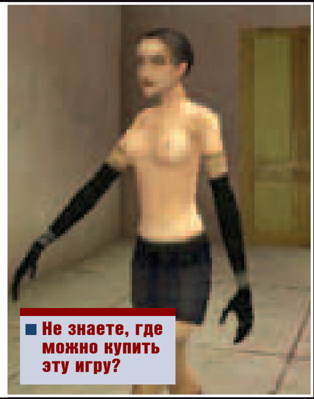
Новая игра Avalanche называется Chicken Little.

Buena Vista International, принадлежащая не требующей представления компании **Disney**, расширяется. Прежде всего, она купила студию **Avalanche**, известную по ряду неплохих, в основном, приставочных проектов. По задумке BVI, этот разработчик станет заниматься созданием детских и семейных игр, что, в общем-то, вписывается в политику Disney. А вот формирование нового подразделения для разработки проектов с рейтингом Mature (то есть для взрослых) – неожиданный шаг. Впрочем, представители компании уверяют, что их M-игры будут походить скорее на ***Halo***, чем на ***Grand Theft Auto: San Andreas***, но факт остается фактом: Disney намерен бороться с имиджем «детской» компании и завоевывать новые рынки. В этом ей поможет собственная сеть распространения, которую подразделение Disney создает в Европе. Если раньше в этой части света BVI приходилось издавать и распространять свои игры через посредников, то теперь она сможет делать это самостоятельно. Что ж, будем надеяться, в погоне за прибылью диснеевцы не позабудут о качестве игр.



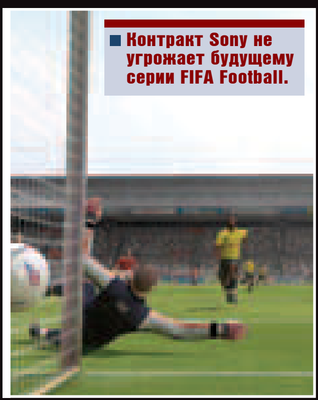
Микки Маус должен быть доволен.


SID MEIER'S
PIRATES!
ATARI



Не знаете, где можно купить эту игру?

Политики из штата Северная Каролина продвигают законопроект, направленный против игр для взрослых – так называемых, adult games. По их убеждению, игры, содержащие элементы секса и обнаженной натуры, должны быть формально приравнены к порнографии и обречены на продажу в специально отведенных магазинах и из-под прилавка – не дай бог, дети сквозь витрину что увидят. Увенчается ли затея штата успехом, покажет время. Несколько подобных законопроектов были отклонены, как противоречащие постулату о свободе слова.



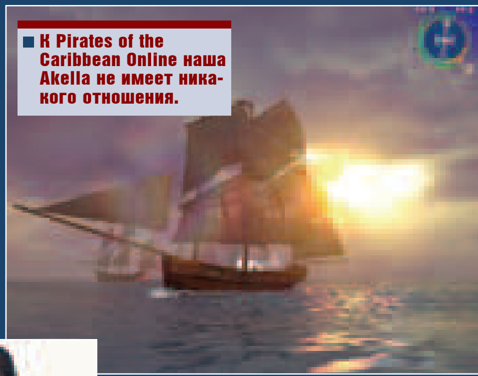
Контракт Sony не угрожает будущему серии FIFA Football.

Корпорация **Sony** рассталась с 305 миллионами долларов. Именно в такую сумму японцам вылился спонсорский договор с футбольной ассоциацией **FIFA**. С 2007 по 2014 год включительно Sony будет рекламировать себя, свои консоли и игровые хиты на крупнейших футбольных мероприятиях, включая кубки мира. Спонсорский договор не предусматривает передачу Sony эксклюзивных прав на создание игр по лицензии FIFA, так что фанаты ***FIFA Football*** от **Electronic Arts** могут не волноваться за судьбу любимой серии.

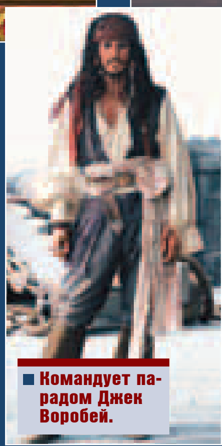
MMORPG ИЗ СУНДУКА МЕРТВЕЦА



Toontown Online, первая онлайновая игра от Disney.



К Pirates of the Caribbean Online наша Akella не имеет никакого отношения.



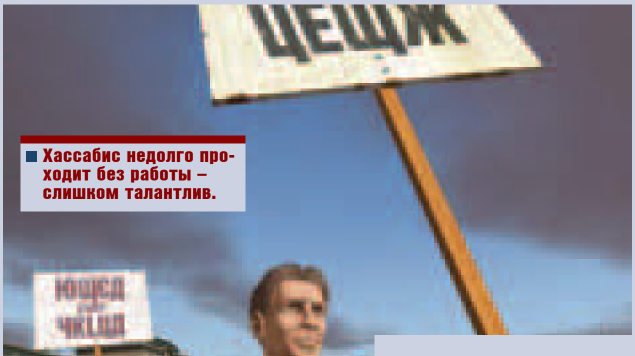
Командует парадом Джек Воробей.

Геймеров издавна привлекает пиратская романтика. Никому нет дела до того, что, по сути, флибустьеры были обыкновенными неграмотными головорезами и оканчивали жизнь не в объятьях знойных красавиц, а в пьяной драке. И это правильно. До симулятора алкоголика пока никто не додумался (да и кому он, собственно, нужен), а вот игр про пиратов на все вкусы – пруд пруди.

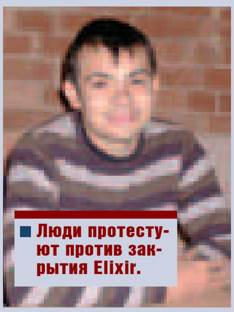
Новая крупная рыба в этих прудах зовется ***Pirates of the Caribbean Online***. Издателем MMORPG выступит компания **Disney**, ранее представленная в мире глобальных онлайновых игр лишь детской забавой ***Toontown Online***. Как следует уже из названия игры, она создается по мотивам блокбастера «Пираты Карибского моря». Летом 2006 года на экраны кинотеатров выйдет сиквел «Пиратов» – «Сундук мертвеца» и одновременно на воду спустят Pirates of the Caribbean Online. Разработкой игры занята компания **VR Studio**, принадлежащая Disney.

Детали масштабного проекта пока неизвестны. Disney обещает геймерам главное – большое приключение. Будет все, о чем мечтает латентный флибустьер XXI века: сражения на воде и на суше, поиски сокровищ и интересные повороты сюжета. Лучшие игроки смогут формировать свои команды из новичков и менее удачливых морских волков. И если в ***Star Wars Galaxies*** в божествах числятся Люк Скайуокер, Хан Соло и Чубакка, то в Pirates of the Caribbean Online за главных Джек Воробей и капитан Барбосса. Не обойдется и без пиратов-зомби.

ELIXIR БОЛЬШЕ НЕТ



Хассабис недолго проходит без работы – слишком талантлив.



Люди протестуют против закрытия Elixir.

Британская **Elixir Studios** прекратила свое существование. Все сотрудники уволены, финансовые операции прекращены, двери компании закрыты.

Elixir Studios была основана в 1998 году молодым и талантливым **Демисом Хассабисом** (Demis Hassabis). До этого он трудился на благо **Bullfrog Productions** и считался лучшим учеником **Питера Молине** (Peter Molyneux). Став сам себе господином, Хассабис создал амбициознейшую стратегию ***Republic: The Revolution*** и менее пафосный симулятор злодея ***Evil Genius***. Обе игры Elixir Studios были тепло приняты критиками, но разошлись скромными тиражами. Компания привлекла финансирование со стороны и затеяла сиквел к Republic под названием ***Republic Dawn: The Chronicles of the Seven***. Не сдюжила. Деньги кончились раньше, чем проект достиг альфы. Сейчас Republic Dawn официально закрыт.

– *Мы сделали все, что было в наших силах, но, очевидно, и этого недостаточно,* – вздыхает Демис. – *В нынешней игровой индустрии больше нет места для независимых студий-разработчиков, которые хотят работать над инновационными и оригинальными идеями.*

Увы, устами Хассабиса глаголет истина.


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
ВИВИСЕКТОР
“Безбашенный шутер, приправленный тактическими и ролевыми элементами, украшенный отличной графикой и беспрецедентной озвучкой”.
Страна Игр, 07/2005.

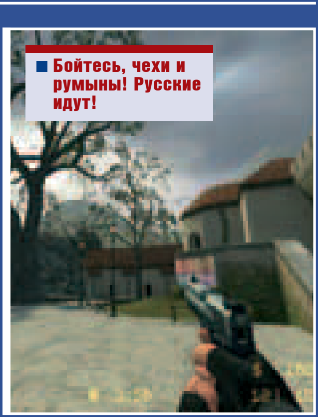
Текст: Роман “Polosatiy” Тарасенко



Flashback - лучшие среди европейских геймерш.

ДЕВЧОНКИ ЗАЖИГАЮТ

Столичная женская команда **Flashback** победила на турнире **Sisters United Cup III** по ***Counter-Strike***, прошедшем в Интернете. Всего участвовало 16 европейских кланов. Примечательно, что состязания среди девушек проходят нечасто, и Flashback выиграла второй подряд турнир (первый – LAN-мероприятие в Москве). В рамках онлайн-кубка россиянки разгромили датчанок **Gamelaunch** и **Passive**, затем **Bad GirLs** из Болгарии и, наконец, в финале со счетом 16:11 на de_train ими была повержена команда **KiLLaH-bAbEs** из Германии.



Бойтесь, чехи и румыны! Русские идут!

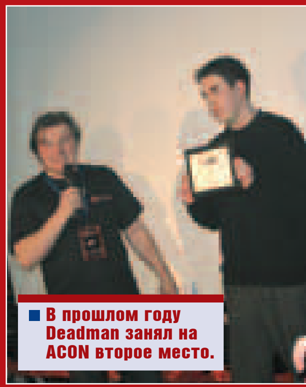
РОССИЯ НА ENC 2

Определились соперники сборной России по групповому этапу в предстоящем втором сезоне **European Nations Championship**. На первой стадии турнира по ***Counter-Strike*** нам предстоит сразиться с чехами, венграми и румынами, а в дисциплине ***Warcraft III*** – с украинцами, итальянцами и болгарами. Состав отечественной команды по «Варику» пока не определен, а вот в CS честь родины будут защищать следующие бойцы: **LeX**, **Flatra**, **Brhr**, **Hooch**, **Snoop**, **F_1N**, **400kg** и **NooK** (конкретная пятерка зависит от карты).

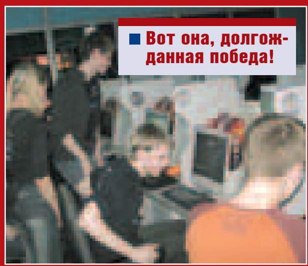
ПОДТВЕРДИЛИ КВАЛИФИКАЦИЮ



Virtus.Pro отправятся в Азию на финал ACON5.



В прошлом году Deadman занял на ACON второе место.

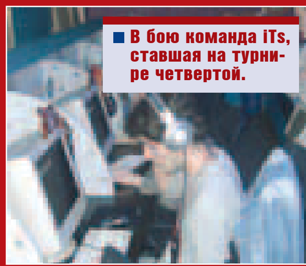


Вот она, долгожданная победа!

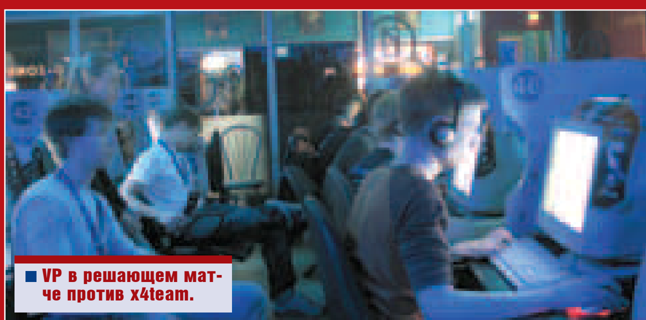
С 1 по 3 апреля в московском интернет-центре **Net-Land** прошла национальная квалификация на чемпионат мира по киберспорту **ACON5**. Генеральными спонсорами мероприятия выступили компании **ABIT**, **ATI**, **Intel**, **Corsair** и **LG**, региональными спонсорами являлись **Asbis**, **3DNews**, **Formoza** и издательский дом **«Гейм Лэнд»**. 240 геймеров в трех номинациях (***Warcraft III: The Frozen Throne***, ***Counter-Strike*** и ***Quake III Arena***) разыграли призовой фонд в размере 87 тысяч рублей. Параллельно с отборочными соревнованиями состоялся первый российский турнир по ***Warhammer 40K: Dawn of War***, победители которого получили ценные подарки от **Genius**.

В состязаниях по «Контре» участвовало более 20-ти команд, и главными фаворитами, безусловно, являлись **Virtus.Pro** (Москва) и **x4team** (Санкт-Петербург). Последняя наполовину состояла из бойцов некогда грозного клана **M19**, расформировавшегося буквально накануне ACON5 Russia. Несмотря на упорное сопротивление остальных игроков, в решающем матче квалификации встретились именно Virtus.Pro и x4team. Битва проходила на классической для финала карте de_inferno. Представители столицы очень уверенно начали, «взяв» несколько важных раундов. Питерцы, хоть и боролись до самого конца, так и не смогли перехватить инициативу. Итоговый счет 16:10 в пользу VP. В номинации Warcraft III болельщики изначально предсказывали первое место **SK.-Deadman**, действующему чемпиону **ACON4 Russia**. Шестнадцатилетний москвич на протяжении года доминировал практически на всех отечественных соревнованиях. Не сплоховал он и в этот раз, разгромив в пух и прах всех претендентов на главный приз. В финале Deadman сразился с **64AMD.Caravaggio** и выиграл без особых проблем. Счастливый победитель, как и Virtus.Pro, этим летом отправится в Азию (Китай или Южная Корея, точное место проведения пока не определено), где сразится с финалистами квалификаций из шестнадцати стран мира. Кстати, **Национальная Профессиональная Киберспортивная Лига**, организатор российских отборочных, приготовила призерам приятный сюрприз. Если Deadman или VP пробьются в тройку сильнейших на ACON5, они автоматически получат $1000 или $5000, соответственно.

ИТОГИ ACON5 RUSSIA
Warcraft III 1x1:
1 место – SK.Deadman –
поездка на финал ACON5 +
призы от Intel, ABIT и Corsair;
2 место – 64AMD.Caravaggio –
8000 рублей;
3 место – es4x.Flash –
4000 рублей;
4 место – es4x.Koshey –
2000 рублей;
5-6 места – eT.Spail,
eT.Orangeman – по 1000 рублей.
Counter-Strike 5x5:
1 место – Virtus.Pro –
поездка на финал ACON5 +
призы от Intel, ABIT и Creative;
2 место – x4team –
20000 рублей;
3 место – Playground.forZe –
10000 рублей;
4 место – iTs – 5000 рублей;
5-6 места – Recall, Begrip –
по 1000 рублей.
Quake III Arena 1x1:
1 место – Cooller –
15000 рублей;
2 место – Jibo – 8000 рублей;
3 место – Evil – 4000 рублей;
4 место – Morfez – 2000 рублей;
5-6 места – [LT]nporaMep,
Hamzik – по 1000 рублей.



В бою команда iTs, ставшая на турнире четвертой.



VP в решающем матче против x4team.

FOXCONN®

Advancing Through Innovation

Наследие тысячелетий в технологиях будущего.

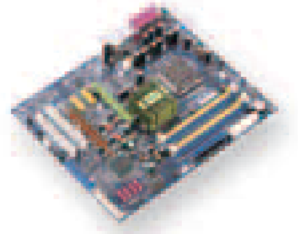
www.foxconnchannel.com
www.foxconn.ru

Foxconn — торговая марка Hon Hai Precision Industry Co., Ltd — мирового лидера в области высокотехнологичных решений. Foxconn — крупнейшая частная тайваньская компания, №1 в мире по OEM-поставкам системных плат, разъемов и корпусов для ПК, №2 в мире по выпуску систем охлаждения. В 2004 году объем продаж компании превысил $16 млрд. Количество сотрудников, занятых на предприятиях Foxconn по всем странам мира, более 160 тысяч человек.



Foxconn 925XE7AA

- Чипсет Intel 925XE;
- FSB 1066; Dual DDRII 667;
- 8 x SATA /150 (RAID 0, 1, 0+1, JBOD);
- 1 x ATA 100, 2 x ATA 133 (RAID);
- Dual Broadcom GbE LAN (PCIe+PCI);
- 1 x IEEE 1394b, 2 x IEEE 1394a;
- 1 x PCIe X16, 3 x PCIe X1, 3 x PCI



Foxconn 915PL7AE

- Чипсет Intel 915PL;
- LGA775 для Intel Pentium 4EE/Prescott CPU;
- FSB800; Dual channel DDR 400/333 x 2 DIMMs
- 1 x P-ATA, 4 x S-ATA 150 (RAID 0, 1, 0+1);
- Audio 7.1; GbE LAN; IEEE 1394a;
- до 8 портов USB 2.0;
- 1 x PCIe x 16, 1 x PCIe x 1, 3 x PCI, 1 x FGE 8X;
- **Foxconn F.G.E. 8X совместим с AGP 8X, поддержка 2х мониторов (Windows 2000/XP) и Microsoft DirectX 9.0.**



WinFast NF4UK8AA

- Чипсет nVIDIA NF4 Ultra;
- Socket 939 для AMD Athlon™ 64/64FX CPU,
- FSB 2000 MT/s, HyperTransport™;
- до 4GB Dual channel DDR400/DDR333/DDR266;
- 1 x PCIe X16, 2 x PCIe X1, 4 x PCI;
- 4 x Serial ATA II (RAID 0, 1, 0+1);
- Audio 7.1, AC97; GbE LAN, IEEE 1394a;
- до 8 портов USB 2.0;

TH-202 `Diabolic`



TLAplus-570A



TLM-454



TPS-538



TH-230



CMAK81CN, **CMI-30**



Собственное производство высококачественной стали • Лицевые панели изготовлены в соответствии со стандартами ведущих мировых производителей
Легендарные блоки питания FSP, HiPro, ISO • Сборка ПК без использования инструмента во всех моделях корпусов
Дополнительные вентиляторы и USB панели в базовой конфигурации • Более 100 моделей во всех ценовых категориях
Широкий ассортимент вентиляторов для процессоров AMD и Intel

Москва: Trinity Electronics - (095) 737-8046; Pronetgroup - (095) 789-3846; Ultra Computers - (095) 775-7566; Инкотрейд - (095) 785-8659; Кит - (095) 777-6655; Компьютадор - (095) 274-7300; Полярис - (095) 755-5557; НИКС - (095) 974-33-33; **Альметьевск:** Компьютерный мир - (8553) 25-38-29; **Волгоград:** ЮКК МТ - (8442) 49-19-20; **Краснодар:** Игрек - (8612) 210-98-50; **Красноярск:** КАПИТАЛ-СЕРВИС - (3912) 63-60-30; **Курск:** КомпьюЛэнд - (0712) 56-46-43; **Курчатов:** КомпьюЛэнд - (07131) 2-31-22;**Липецк:** Регард - (0742) 22-13-09; **Набережные Челны:** КЦ "Next computer" - (8552) 39-03-38; **Нижнекамск:** КЦ "Next computer" - (8555) 43-79-82; **Нижний Новгород:** АйТиОн - (8312) 74-85-90; ВИСТ-НН ООО - (8312) 78-48-78; Ником-Медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ - (8312) 30-16-74; **Новосибирск:** ЗЕТ НСК - (3832) 125-142; **Новый Уренгой:** Все для офиса - (34949) 5-55-55; **Омск:** ТНТ ООО - (3812) 36-82-42; Электронный рай - (3812) 51-04-04; **Рязянь:** Ultra - (0912) 205-205; **Самара:** Прагма - (8462) 16-32-87;**Саратов:** АТТО - (8452) 444-111; **Томск:** Стек - (3822) 554-554; **Хабаровск:** Диалог Плюс - (4212) 50-37-06; Дальком - (4212) - 42-86-72; **Челябинск:** Алиас - (3512) 37-8717; **Чита:** Вавилон: - (3022) 32-55-00.

Dina Victoria — www.dvcomp.ru
merlion — MERLION — www.merlion.ru
Тринити Лоджик — www.tl-c.ru

УВИДЕТЬ QUAKE 4



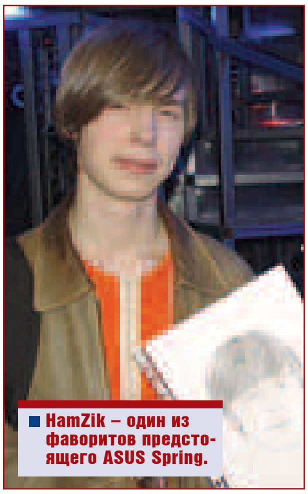
Quake 2 живее всех живых.

На десятилетие крупнейшего киберспортивного праздника **QuakeCon** (пройдет 11-14 августа в США), ежегодно устраиваемого **id Software**, разработчики обещали показать играбельную многопользовательскую версию четвертой «Кваки». Также стали известны официальные номинации. К сожалению, традиционные дуэльные соревнования по ***Quake III Arena*** в списке отсутствуют, зато появились дисциплины ***Quake 2*** 1x1, ***Doom 3*** 1x1 и ***Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory*** 6x6 и турнир среди девушек **Ms Quake Con *Q3*** 1x1.

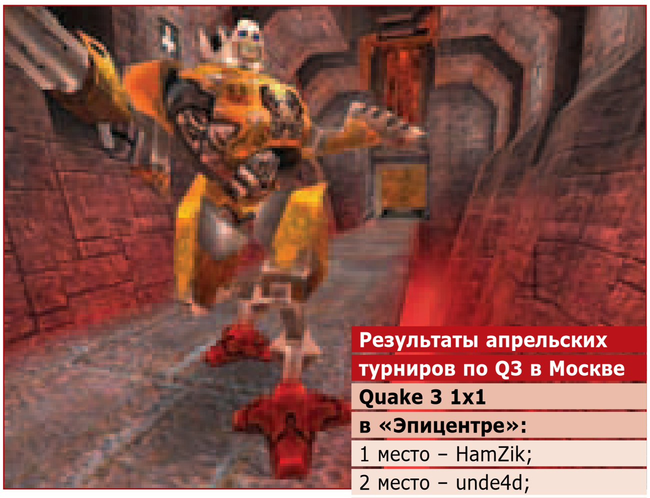
МАТЧ СУПЕРЗВЕЗД C-S

В преддверии крупных состязаний по ***Counter-Strike*** многие фавориты уже сейчас начинают подготовку к турнирам. Так, известный бразильский клан **Mibr** приехал в гости к шведской команде **NiP** и уже провел несколько тренировок. Правда, болельщики смогли понаблюдать лишь за битвой сборных солянок, сформированных из звездных бойцов. В матче между Team A (**Spawn**, **Pava**, **Element**, **Potti**, **Kiko**) и Team B (**Heaton**, **Pred**, **Cogu**, **Hyper**, **Ahl**) была зафиксирована победа первого состава (13:11 на de_train и 13:8 на de_inferno).

РОССИЯ ВЫБИРАЕТ QUAKE 3



HamZik – один из фаворитов предстоящего ASUS Spring.



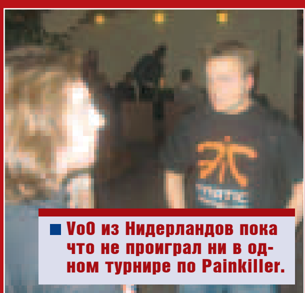
Во всем мире уже достаточно давно наблюдается спад активности игроков в ***Quake III Arena***, однако в нашей стране этому шутеру уделяют повышенное внимание и состязания проходят чуть ли не каждую неделю. В апреле состоялось сразу четыре турнира в третью «Кваку». Несмотря на обширный состав участников, на пьедестале каждый раз оказываются представители команд **Rush3D** (**Cooller**, **Jibo**, **Evil**) и **Zebra** (**HamZik**, **Morfez**, **unde4d**). Отдельно стоит отметить **Makaveli**, который не тренировался в течение двух лет из-за службы в армии, а после возвращения на гражданку быстро восстановил форму и добился хороших результатов. Кстати, апрельские турниры можно назвать отличной подготовкой участников к кубку **ASUS Spring 2005**, который состоится в последние выходные весны. Правда, вместо привычного дуэльного чемпионата по Q3 организаторы решили устроить разборки в Team Deathmatch 4x4. Это прибавит мероприятию зрелищности, но с другой стороны в России практически не осталось полноценных команд.



Makaveli предпочитает виртуальное оружие.

Результаты апрельских турниров по Q3 в Москве
Quake 3 1x1 в «Эпицентре»:
1 место – HamZik;
2 место – unde4d;
3 место – Morfez.
Quake 3 2x2 в «Эпицентре»:
1 место – Rush3D-1 (Cooller, Jibo);
2 место – Rush3D-2 (Makaveli, Evil);
3 место – Rage-1 (Snorlax, Genocide).
Quake 3 1x1 battleground #1:
1-2 места – Jibo, Makaveli;
3 место – [LT]nporaMep.
Quake 3 1x1 battleground #2:
1 место – Makaveli;
2 место – Random;
3 место – dx_best.

В СПИСКАХ ЗНАЧАТСЯ!



VoO из Нидерландов пока что не проиграл ни в одном турнире по Painkiller.

Крупнейший киберспортивный сайт **GotFrag** обновил свои рейтинги по ***Counter-Strike***, ***Painkiller*** и ***Warcraft III***. Сильнейшей среди мастеров стратегии от **Blizzard** бесспорно является команда **4Kings**, ей на пятки наступает **SK**. Среди CS-кланов первое место в мире занимает норвежско-американская пятерка **NoA**, вслед за ними идут звезды из **NiP**. А на десятой строчке европейского рейтинга обосновались российяне **Virtus.Pro**, отлично выступающие в национальном первенстве.

Европейский рейтинг по Counter-Strike
1 место – NiP (Швеция);
2 место – Begrip (Швеция);
3 место – 4Kings (Англия);
4 место – Eyeballers (Швеция);
5 место – Pentagram (Польша);
6 место – Astralis (Финляндия);
7 место – SK (Дания);
8 место – Mouz (Германия);
9 место – Ocrana (Германия);
10 место – Virtus.Pro (Россия).

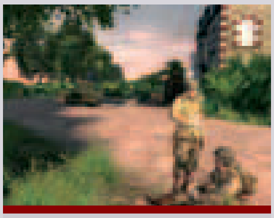


Расхваленная SK еле-еле пробилась в европейскую десятку.

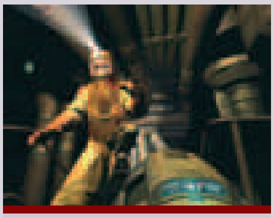
Мировой рейтинг по Painkiller
1 место – VoO (Голландия);
2 место – ZyZ (Германия);
3 место – Stermy (Италия);
4 место – Fatal1ty (США);
5 место – Gellehsak (Канада);
6 место – SteLam (Германия);
7 место – LeXeR (Россия);
8 место – Daler (США);
9 место – Zen (США);
10 место – Forrest (Италия).



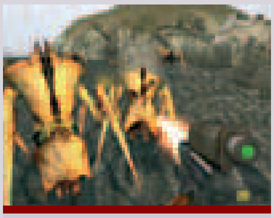
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
PARKAN II
Бои в космосе, на поверхности планет и внутри космических кораблей
Огромная игровая вселенная, более 500 планетарных систем
Современный, производительный графический движок
Широчайшие возможности для игрока: сражения, торговля, локальная политика...
Оригинальный сюжет, большое количество разнообразных миссий
Выход игры запланирован до конца 2005 года
NIKITA



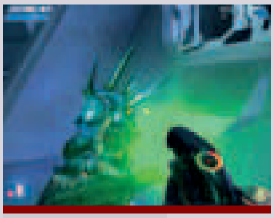
Brothers in Arms: Road to Hill 30



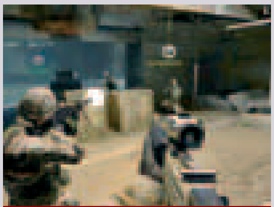
Doom 3: Resurrection of Evil



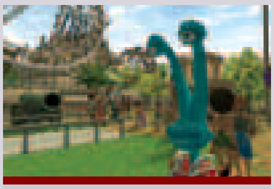
Half-Life 2



Halo 2



Star Wars Republic Commando



Roller Coaster Tycoon 3

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/ март – апрель 2005 года

13 – 19 марта

Название игры	Издатель
01. The Sims 2: University	**Electronic Arts**
02. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**
03. The Sims 2	**Electronic Arts**
04. Brothers in Arms: Road to Hill 30	**Ubisoft**
05. Halo: Combat Evolved	**Microsoft**
06. Half-Life 2	**Vivendi Universal Games**
07. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
08. The Sims: Unleashed	**Electronic Arts**
09. Galaxy of Games	**eGames**
10. Star Wars: Republic Commando	**LucasArts**

20 – 26 марта

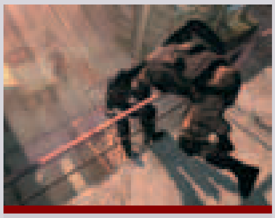
Название игры	Издатель
01. The Sims 2: University	**Electronic Arts**
02. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**
03. The Sims 2	**Electronic Arts**
04. Brothers in Arms: Road to Hill 30	**Ubisoft**
05. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
06. Half-Life 2	**Vivendi Universal Games**
07. Halo: Combat Evolved	**Microsoft**
08. The Sims: Unleashed	**Electronic Arts**
09. RollerCoaster Tycoon 3	**Atari**
10. Zoo Tycoon 2	**Microsoft**

27 марта – 2 апреля

Название игры	Издатель
01. The Sims 2: University	**Electronic Arts**
02. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**
03. The Sims 2	**Electronic Arts**
04. Half-Life 2	**Vivendi Universal Games**
05. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
06. Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	**Ubisoft**
07. Halo: Combat Evolved	**Microsoft**
08. Galaxy of Games	**eGames**
09. Brothers in Arms: Road to Hill 30	**Ubisoft**
10. Zoo Tycoon 2	**Microsoft**

3 – 9 апреля

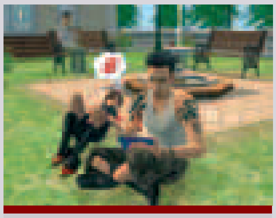
Название игры	Издатель
01. Doom 3: Resurrection of Evil	**Activision**
02. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**
03. The Sims 2: University	**Electronic Arts**
04. The Sims 2	**Electronic Arts**
05. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
06. Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	**Ubisoft**
07. Half-Life 2	**Vivendi Universal Games**
08. Doom 3	**Activision**
09. Brothers in Arms: Road to Hill 30	**Ubisoft**
10. Halo: Combat Evolved	**Microsoft**



Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory



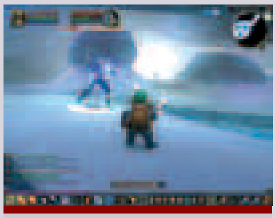
The Matrix Online



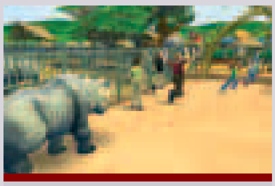
The Sims 2: University



The Sims Uleashed



World of Warcraft



Zoo Tycoon 2

Когда на вершину рейтингов продаж поднимается сиквел хитовой игры, это понятно. Однако то, что весной 2005 года в хит-парадах по ту сторону Атлантики будут главенствовать... нет, не сиквелы, а адд-оны к сиквелам, такого никто не ожидал. На протяжении нескольких недель вершину чарта занимала ***The Sims 2: Байки из колледжа***. Однако в начале апреля **id Software** выплюнула на грешную Землю скучноватенький ***Doom 3: Resurrection of Evil***, и геймеры, словно крысы за нильсовой дудочкой, побежали за адд-оном в магазины. Особенно сознательные прикупили еще и ***Doom 3***, тем самым, вернув в Top 10 самую спорную игру id. Те, кто следят за новостями из мира MMORPG, наверняка удивлены: в чартах нет долгожданной ***The Matrix Online***. Игра не вошла в десятку, хотя в прошлом месяце и занимала 8 место в сводном рейтинге. То ли геймеры действительно посходили с ума и не желают знаться ни с кем, кроме ***World of Warcraft***, то ли интерес публики к трилогии братьев Вачовски изначально был переоценен.

Зато неплохо обстоят дела у новинок от **Ubisoft**. И ***Brothers in Arms: Road to Hill 30***, и ***Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory*** заработали хвалебные отзывы как от прессы, так и от геймеров. Эти игры хорошо продаются, а значит, следует ждать и четвертого пришествия Сэма Фишера, и сиквела Brothers in Arms (кстати, он уже в разработке).

За чартами присматривал
Иван "Nemezido" Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Июнь - август 2005 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
187 Ride or Die	RPG	Июль 2005
25 To Life	Shooter	05 июля 2005
American Conquest: Divided Nation	Strategy	19 августа 2005
Auto Assault	Action	Лето 2005
Battle of Europe	Simulation	Лето 2005
Battlefield 2	Shooter	27 июня 2005
Battlestations: Midway	Strategy	II квартал 2005
Bet on Soldier	Action	Лето 2005
Beyond Blitzkrieg	Shooter	Июнь 2005
Billy Blade and the Temple of Time	Arcade	Лето 2005
Black & White 2	Strategy	15 июня 2005
BloodRayne 2	Action	18 июля 2005
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Adventure	01 июня 2005
CustomPlay Golf	Simulation	03 июня 2005
City of Villians	MMORPG	14 августа 2005
Chaos League: Sudden Death	Strategy	Июнь 2005
Charlie and the Chocolate Factory	Action/Adventure	Июль 2005
Chicken Little	Action	Лето 2005
Close Combat: Red Phoenix	Strategy	Июнь 2005
Codename: Panzers, Phase Two	Strategy	10 июня 2005
Coffee Tycoon	Simulation	II квартал 2005
Cold War: Behind the Iron Curtain	Action	15 июня 2005
Commandos Strike Force	Shooter	Лето 2005
Crashday	Racing	II квартал 2005
Cricket 2005	Simulation	Лето 2005
Day of Defeat: Source	Shooter	Июнь 2005
Dead to Rights II	Action	Лето 2005
Deep Sea Tycoon 2	Simulation	27 июня 2005
Dragonshard	Strategy	17 июня 2005
Dreamfall: The Longest Journey	Adventure	Лето 2005
Dungeon Siege II	RPG	01 августа 2005
Earth 2160	Strategy	26 августа 2005
ECHO: Secrets of the Lost Cavern	Adventure	Июнь 2005
Evil Dead Regeneration	Action	Лето 2005
Fantastic Four	Action	15 июля 2005

Название	Жанр	Дата выхода
Fahrenheit	Action	15 июня 2005
F.E.A.R.	Shooter	Лето 2005
Gods: Land of Infinity	RPG	01 июня 2005
Grand Theft Auto: San Andreas	Action	07 июня 2005
Half-Life 2: Aftermath	Shooter	Лето 2005
IHRA Professional 2005 Drag Racing	Racing	17 июня 2005
Madagascar	Action	24 июня 2005
Madden NFL 06	Sports	Август 2005
Narc	Action	01 июня 2005
Navy Training Exercises: Strike & Retrieve	Action	Август 2005
NHL: Eastside Hockey Manager 2005	Sports	Лето 2005
Officers: Gott Mit Uns	Strategy	II квартал 2005
Pariah	Shooter	03 мая 2005
Pilot Down: Behind Enemy Lines	Shooter	Июль 2005
Psychotoxic	Shooter	03 июня 2005
Red Ace Squadron 2	Simulation	II квартал 2005
Risk Your Life: Path of the Emperor	RPG	28 июня 2005
RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!	Simulation	24 июня 2005
Rugby 2005	Sports	Лето 2005
Squad Assault: Second Wave	Strategy	Июнь 2005
Starship Troopers	Shooter	01 июля 2005
The Bard's Tale	Action/RPG	21 июня 2005
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Action	Лето 2005
The Realms of Stelanthir	RPG	Июнь 2005
The Movies	Simulation	15 июня 2005
The Settlers: Heritage of Kings Expansion Pack	Strategy	Лето 2005
Total Extreme Wrestling 2005	Sports	Лето 2005
TrackMania Sunrise	Racing	Июнь 2005
UFO: Aftershock	Strategy	Лето 2005
Universal Combat: A World Apart	Action	30 мая 2005
War World: Tactical Combat	Action	01 июня 2005
Worms 4: Mayhem	Strategy	Лето 2005

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

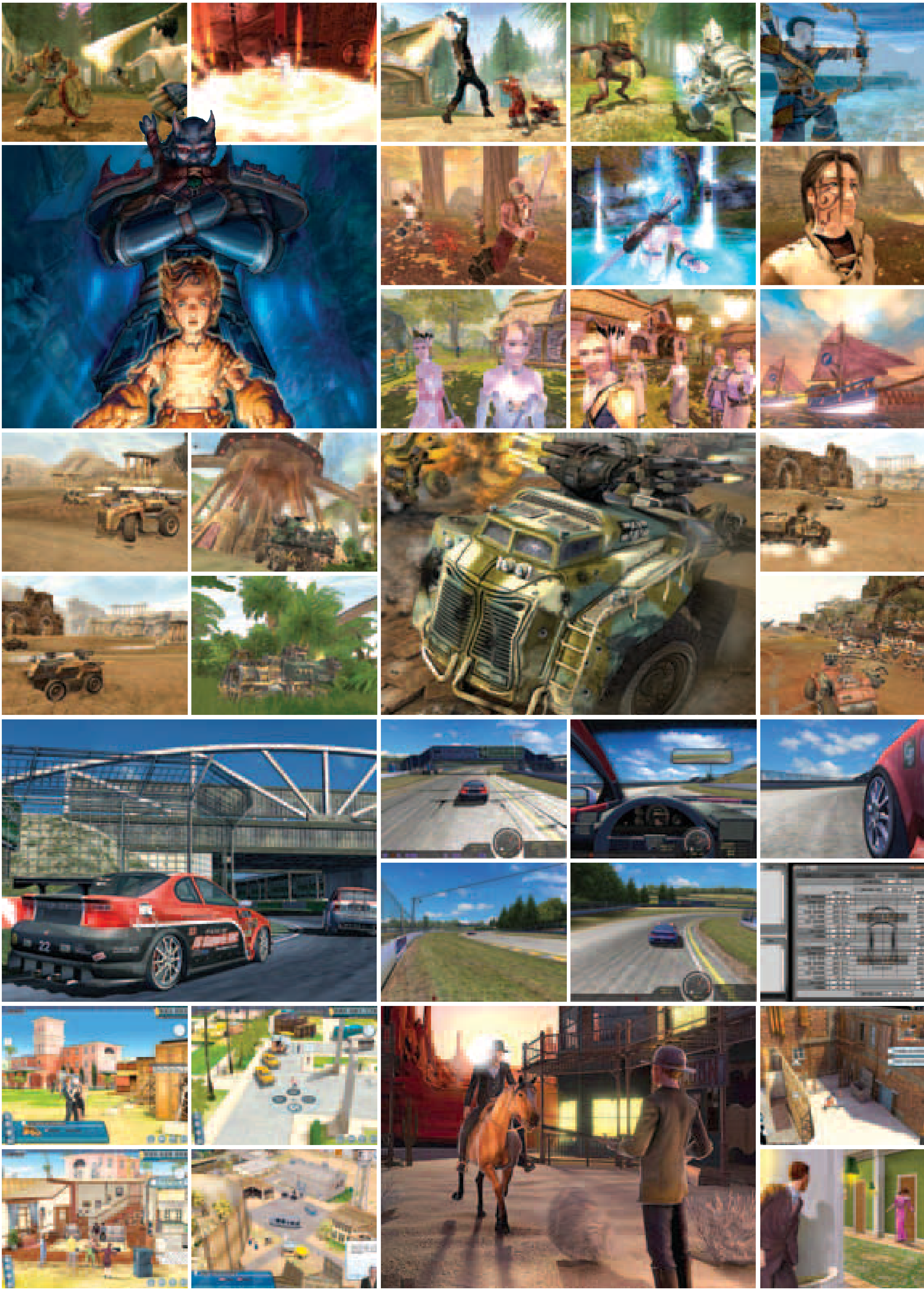
За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
Act of War: Direct Action (Act of War: Шок и Трепет)	Руссобит-М/GFI	Strategy	Июнь 2005
Aurora Watching: Gorky Zero (Горький Зеро: в лучах Авроры)	Руссобит-М	Shooter	II квартал 2005
Battlefield 2	Софт-Клаб	Shooter	Июль 2005
Bet on Soldier	Бука	Shooter	Июнь 2005
Big Mutha Truckers 2	Akella	Racing	III квартал 2005
Bloodline (Bloodline. Линия крови)	Новый Диск	Action/Horror	II квартал 2005
Brothers In Arms Road To Hill 30	Бука	Shooter	II квартал 2005
CT Special Forces (СПЕЦНАЗ: Огонь на поражение)	Руссобит-М	Shooter	Июнь 2005
Cold War	Akella	Action	III квартал 2005
Dead to Rights 2	Akella	Action	II квартал 2005
Dungeon Lords	1С	Action/RPG	2005
ER (Скорая помощь: в борьбе за жизнь)	Руссобит-М/GFI	Simulation	Июнь 2005
F.E.A.R.	Софт-Клаб	Shooter	Июнь 2005
Football Manager 2005 (Футбольный Менеджер 2005)	Руссобит-М/GFI	Simulation	II квартал 2005
Inquisitor	Akella	Action/RPG	II квартал 2005
Imperial Glory	Новый Диск	Strategy	II квартал 2005
Law & Order: Justed is Served (Закон и порядок 3)	Руссобит-М/GFI	Adventure	II квартал 2005
Pariah (Изгой)	Руссобит-М	Shooter	II квартал 2005
Project: Snowblind	Новый Диск	Shooter	II квартал 2005
Sea Life Park Empire	Akella	Simulation	Июль 2005
Serious Sam 2	1С	Shooter	2005
Singles 2: Любовь втроем	Бука	Simulation	Июнь 2005
Shoot the Roach	Akella	Action	Май 2005
Stronghold 2	1С	Strategy	2005
The Fall: Last Days of Gaia (The Fall: последние дни Мира)	Руссобит-М	RPG	II квартал 2005
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Руссобит-М/GFI	Action	II квартал 2005
Torque: Savage Roads (Крутящий момент)	Руссобит-М/GFI	Racing	Июнь 2005
Tortuga 2: Pirates Revenge	Akella	Strategy	II квартал 2005
TrackMania Sunrise	Бука	Racing	II квартал 2005
Universal Combat. A World Apart	Akella	Shooter	II квартал 2005

РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

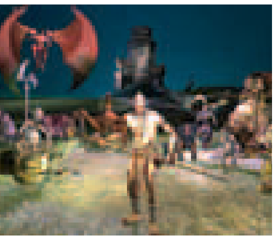
Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
Boiling Point: Road to Hell (Xenus Точка кипения)	Deep Shadows	Руссобит-М	Shooter	II квартал 2005
Jagged Alliance 3D	MiST Land South	GFI	Strategy	III квартал 2005
Lada Racing Club	Geleos	Не объявлен	Racing	III квартал 2005
Metalheart: Replicants Rampage	NumLock Software	Akella	RPG	II квартал 2005
Neuro	Revolt Games	Руссобит-М	Shooter	IV квартал 2005
Parkan 2	Никита	1С	Strategy	II квартал 2005
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Akella	1С	Simulation	IV квартал 2005
Sparta (Спарта)	Burut Creative Team	Руссобит-М	Strategy	2005
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	GSC World Publishing	Shooter	When it's done
Warfare	MiST Land South	GFI	Strategy	III квартал 2005
Блицкриг II	Nival Interactive	1С	Strategy	III квартал 2005
Братки	VZlab	GFI	Strategy	II квартал 2005
Велиан	Madia Entertainment	Бука	Shooter	25 августа 2005
Вивисектор: Зверь Внутри	Action Forms	1С	Shooter	2005
Волкодав: Кровное братство	Primal Software	Akella	Action/RPG IV	квартал 2005
Восхождение на трон	DVS	1С	Strategy	2005
Вторая Мировая	1С	1С	Strategy	2005
Дальнобойщики 3: Покорение Америки	Softlab-Nsk	1С	Racing	2005
Звездное наследие	Step Creative Group	1С	Adventure	2005
Корсары III	Akella	Akella	RPG	II квартал 2005
Метро-2	G5 Software	Бука	Shooter	06 октября 2005
Механоиды II	SkyRiver Studios	1С	Adventure/RPG	II квартал 2005
Мор. Утопия	Ice-Pick Lodge	Бука	Action	02 июня 2005
Периметр: Завет императора	KD LAB	1С	Strategy	II квартал 2005
Пограничье	Сатурн Плюс	1С	RPG	Май 2005
Стальные монстры	Леста	Бука	Strategy	Сентябрь 2005


PC CD-ROM
ДВОЙНОЙ ФОР$АЖ
ЗАРЯЖЕННЫЕ АВТО, ФЕЙЕРВЕРКИ, ВОСТОРЖЕННЫЕ КРИКИ ЗРИТЕЛЕЙ, ОТВЯЗНЫЕ ТАНЦЫ НА КЛУБНЫХ ВЕЧЕРИНКАХ, ЗАЕЗДЫ НА УСКОРЕНИЕ, БЕЗУМНО КРАСИВЫЕ ДЕВЧОНКИ И МНОГО-МНОГО АДРЕНАЛИНА — ЭТО НЕ КИНО, ЭТО ГОРАЗДО КРУЧЕ!





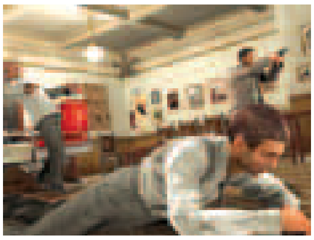
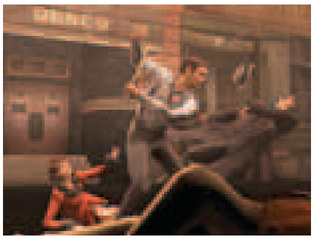


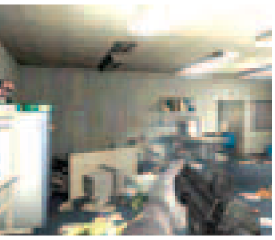


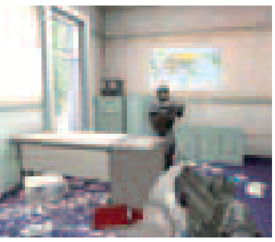
ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

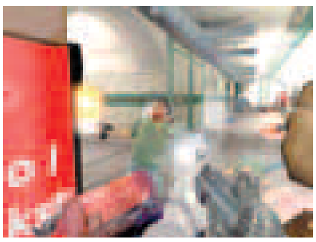






ВЕСНА ПРОШЛА, НАСТАЛО ЛЕТО

Как ты наверняка уже заметил, посмотрев в окно – на улице у нас лето. Что такое лето? Лето – это солнце, минимум одежды и максимум веселья. К сожалению, разработчики компьютерных, наших, игр считают точно также – поэтому летом работать они не намерены. Лето – пора полного игрозатишься, выпуска невразумительных адд-онов и коллекционных версий старых хитов. И, как правило, именно летом раздел preview становится наиболее пухлым.

В этом номере тебя ждет много интересного. Вот, скажем, ***Quake 4***. Знаешь такую? Думаем, наслышан. Так вот, мы сообщим тебе о ней всю самую свежую информацию.

Следующий номер нашей программы – продолжение/адд-он орденоносной ***Half-Life 2*** под названием ***Aftermath***. Действие игры происходит сразу после окончания оригинальной игры, ну а что за напасть снова приключилась с человечеством ты узнаешь, открыв статью.

И, на закуску, среди анонсов – ***Gothic III, Call of Duty 2*** и ***Unreal Tournament 2007***. Ты узнаешь об этих играх первым!

Далее – ***The Movies***. Эта игра стала легендой еще до своего выхода – а все потому что делает ее не кто-то там, а сам маэстро **Питер Мулине** (Peter Molyneux), человек, одно имя которого повергает знающих людей в священный трепет.

Ну и ***Ex Machina***. Игра с античным именем, которая расскажет нам о мире отнюдь не древнем, а даже наоборот – мире нашего недалекого будущего.



Текст: Иван “Tordosss” Закалинский

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Action
ИЗДАТЕЛЬ
Activision
РАЗРАБОТЧИК
Raven Software/ id Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
Отсутствует
ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена

QUAKE 4

И НИКАК ИНАЧЕ

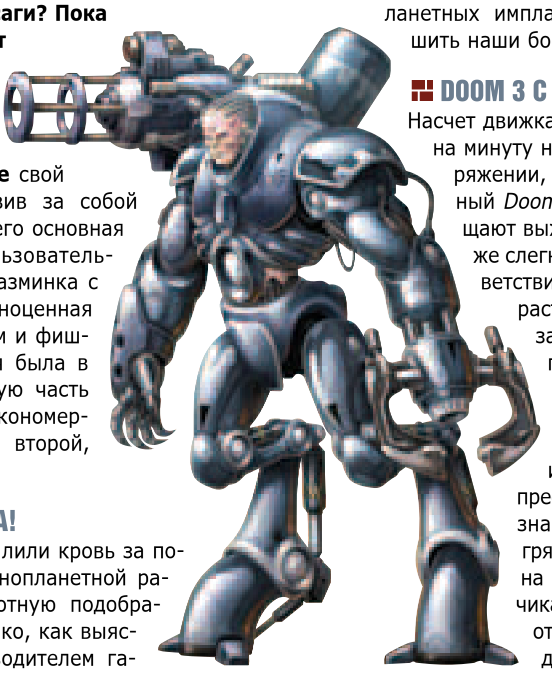
ХАРДКОР



К счастью, в *Quake 4* мультиплеер будет намного серьезней, чем в *Doom 3*. Более того, разработчики планируют сделать максимально точную копию *Quake 3*, со всеми его особенностями и колоритом. Баловства в стиле *Battlefield 1942* ожидать не стоит: только хардкорные схватки с максимальной степенью интенсивности.

Каждая серия знаменитого сериала *Quake* – это настоящая веха в игровой индустрии. Первая часть была откровением в графике, вторая была просто крепким проектом с популярным многопользовательским режимом, ну а третья до сих пор является желанной гостьей любого киберспортивного мероприятия. Чем станет для нас четвертая серия великой саги? Пока что на этот вопрос могут ответить очень немногие.

Да-да, именно создателям ***Soldier of Fortune*** и ***Elite Force*** доверила **id Software** свой драгоценный проект, оставив за собой роль продюсера. Отсюда и его основная направленность: однопользовательский режим. Нас ждет не разминка с ботами из ***Quake 3***, а полноценная кампания, со своим сюжетом и фишками, подобно той, которая была в ***Quake 2***. Вообще, четвертую часть сериала можно считать закономерным продолжением именно второй, хотя бы благодаря сюжету.



ЗА СВОБОДУ СТРОГГОСА!

Напомню, что в Quake 2 мы лили кровь за победу землян над злобной инопланетной расой Строггов, которая вплотную подобралась к матушке-Земле. Однако, как выяснилось, победой над предводителем гадов дело не окончилось и нам снова придется браться за оружие. Браться, между прочим, не в одиночку: вместе с нами на этот раз будут сражаться соратники, такие же... роботы как и мы. Да-да, именно роботы! По самой свежей информации, играть нам придется за кибернетического десантника.

«Большим толпам – большие уровни», – обещают разработчики. Ждем открытые пространства, по которым можно будет кататься на различных средствах передвижения (а на некоторых, по неподтвержденной информации, можно даже летать).

Набор оружия изменится, но нам-таки обещают оставить старые добрые стволы. Пока, правда, доподлинно известно о присутствии в ***Quake 4*** дробовика, гвоздомета и пулемета. Кроме того, вероятнее всего, что по ходу сюжета мы сможем разжиться парой инопланетных имплантантов, призванных улучшить наши боевые возможности.

DOOM 3 С ПРИПАРКАМИ

Насчет движка разработчики наверняка ни на минуту не задумывались: в их распоряжении, как-никак, умопомрачительный *Doom 3 Engine*. В Q4 из него обещают выжать буквально все соки, даже слегка навернув для пущего соответствия игровой концепции. Подрастут и системные требования: за красоты вроде открытых пространств и массовых сражений придется платить.

Пока пиар-отдел id Software выстроил круговую оборону, и ни на дюйм не подпускает прессу к телу проекта. Но мы то знаем, что ситуацию изменят грядущие **E3** и **Quakecon 2005**, на которых маститым разработчикам уж точно не удастся от нас отвертеться. Так что, мы держим руку на пульсе!



Текст: Роман “ShaD” Епишин

ЖАНР ИГРЫ	Action/Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	JoWooD Productions
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	GFI
РАЗРАБОТЧИК	Piranha Bytes
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.piranha-bytes.com
ДАТА ВЫХОДА	Январь 2006 года

GOTHIC III

ГОТИЧЕСКАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

МЯТЕЖ!



Число поселений в третьей части игры разработчики увеличили до двадцати. Однако во многих будут хозяйничать орки, которых придется вышибать посредством... мятежа. Дело в том, что в процессе своей игровой деятельности наш главный герой зарабатывает репутацию. Прослывет справедливым храбрецом, и люди к нему потянутся! А там и бунт организовать – раз плюнуть.

Ролевой сериал *Gothic* от немецкой студии Piranha Bytes почему-то лучше всех прижился на российской земле. Пожалуй, даже *The Elder Scrolls III: Morrowind* позади остался. Может, дело в концепции мира-тюрьмы, где разворачивались действия первой части серии? Вдруг у многих он вызывает ассоциации с родным отечеством? Так или иначе, новые подробности о *Gothic III* мы пропустить не могли. Тем более что даже те крохи свежей информации, на которые расщедрились разработчики, уже оказались едва ли не сенсацией.



ПОКА ТЫ СПАЛ

Нам удалось узнать, к примеру, что действия третей части сериала начинаются там, где завершаются события второй. **Piranha Bytes** скрупулезно прослеживает судьбу одного героя. Вернувшись на материк с острова Хоринис, наш славный мачо обнаружил пренеприятнейшую картину: человеческие поселения пожирает огонь, люди скованы цепями, а всюду бесчинствуют орки, которые из полуразумных животных эволюционировали в развитую расу.
На большую землю главный герой ступает уже поднаторевшим в военном ремесле бойцом, однако без всяких магических способностей. Сюжет еще не дописан, но нам обязательно объяснят, в каком кабаке наш богатырь пропил столбик с маной, и как вернет его обратно.
А еще в ***Gothic III*** студия создает по-настоящему живой мир, где даже самый завалящий монстренок, самый беспомощный «энписюк» имеет собственные потребности и способы их удовлетворения. Ничто не стоит на месте, все течет и изменяется. Благо, простор для миграций, охоты и выполнения бесчисленных квестов ожидается солидный: порядка восьми обширных областей с горами, лесами, пустынями, деревнями и даже целыми средневековыми городами.

А КОМПОТ?

А на сладкое у нас новый движок, уже честно отслуживший в... ***The Elder Scrolls III: Morrowind***. Да-да! Солидно измененный для нужд Gothic III, но все же – тот самый, от **Bethesda Softworks**. Поэтому, как минимум, двух главных достоинств «Морровинда» от Gothic III можно ожидать смело: громадных открытых пространств и замечательного конструктора для модмейкеров *TES Construction Set*. Наличие последнего в комплекте с третьей «Готикой» нам на минувшем «Игрограде-2005» подтвердил лично дизайнер оригинальной игры Том Путцки.

НОВАЯ ЭРА

В канун 2005 года нас, ролевиков, огорошили аж дважды. Первый раз – анонсом ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***, которая вполне способна поспорить за «лучшую графику» даже с ***FarCry***. И второй – сообщением о Gothic III, которая нынче изо всех сил старается перещеголять своих «старших коллег» из сериала The Elder Scrolls. Oblivion запланирован на конец года текущего, а Gothic III – на январь следующего. Так что будущей зимой мы точно не соскучимся!

UNREAL TOURNAMENT 2007

НЕТ ПРЕДЕЛА СОВЕРШЕНСТВУ



Текст: Роман "ShaD" Епишин

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Midway
РАЗРАБОТЧИК
Epic Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
до 64-х
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.epicgames.com
ДАТА ВЫХОДА
2006 год

Отгремел искрометный *Half-Life 2*, «отпугал» блестящий *Doom III*, и сразу стало как-то грустно. Ни для кого не секрет, что ожидание игры – не менее важный процесс, чем «употребление» оной. Когда на горизонте маячит призрак безумно красивого, ультраинтересного мегапроекта, есть стимул жить, работать и совершенствовать домашний PC. После выхода вышеозначенных «монстров» ждать оказалось нечего. Неужели потолок достигнут? Неужели отшумели и канули в Лету все графические революции?

СТИМУЛ ЖИТЬ

На выручку обескураженным, дезориентированным игрокам спешит неунывающая компания **Epic**, о новой игре которой мы, получив эксклюзивные материалы за пару недель до официального анонса на **E3**, рассказываем тебе одними из первых. Проект ***Unreal Tournament 2007*** наглядно демонстрирует, что вечеринка только начинается. Ты сломя голову носишься по коридорам ***Doom III*** с разрешением 1280x1024 и считаешь свой компьютер действительно мощным? Избавься от иллюзий! *Unreal En-*

gine 3 покажет тебе графику будущего, но при одном условии: взамен ты соберешь для него компьютер будущего.
Новая технология от Epic сделает UT 2007 самой эффектной и наиболее проработанной игрой серии. Так, по крайней мере, утверждает **Мэт Броутон** (Matt Broughton), директор отдела маркетинга европейского филиала компании **Midway**, которая, судя по всему, будет издавать UT 2007. Мы, со своей стороны, пока не беремся судить о самой игре, ибо до **E3** подробности о геймплее не разглашаются. А вот эффектность Unreal Engine 3, вне всяких сомнений, обеспечит.
Движок обещает революционного качества графику, впечатляющую физику и необыкновенно смышленый AI. В области визуализации огромное внимание уделяется теням. Неземной красоты облака, движущиеся источники освещения, статичные и динамичные полигональные объекты взаимодействуют друг с другом на всех уровнях. Картинку трудно назвать фотореалистичной – она ярче, насыщенней и, если угодно, одушевленнее, чем окружающий нас мир.
И это притом, что программисты Epic искусственно сдерживают норов движка. Он, например, готов обрабатывать от тысячи до пяти тысяч объектов в кадре, да только и самой современной видеокарты не хватит для такого подвига. Поэтому количество объектов варьируется от трехсот до тысячи, что уже превосходит все мыслимые границы. Ведь с полигонами студия жадничать не привыкла. От двухсот тысяч до миллиона треугольников в кадре – рабочий режим Unreal Engine 3.
У предметов есть масса физических параметров, определяющих их поведение в тех или иных условиях. А для моделирования «живых» персонажей используется скелетная анимация. На одного кровожадного монстра приходится порядка двух сотен косточек. Их с лихвой хватает для проработки каждого пальца и полностью анимированной физиономии.

IQ ЗАШКАЛИВАЕТ

При удачном расположении звезд в соседней галактике UT 2007 станет обладателем самых умных, хитрых и коварных ботов всех времен и народов. Многоуровневый AI обеспечивает идеальный pathfinding, комплексную навигацию по уровню, инициативность и командную деятельность. За словесной абракадаброй скрываются высокоинтеллектуальные супостаты, способные перемещаться по всем закоулкам карты, активировать рычаги и кнопки, которые может использовать игрок, быстро принимать решения и работать в команде. По слухам, у оппонентов появится даже злопамятность! Убитый и успешно респаунившийся головорез вполне может объявить настоящую вендетту обидчику. Спрашивается, зачем вообще здесь нужен игрок?
Тем не менее, проект ориентируется в первую очередь на сетевой режим. Для выделенного сервера заявлена поддержка шестидесяти четырех игроков, а в peer-to-peer режиме сможет сойтись до шестнадцати заядлых «анрылеров».

БЕРЕГИ ГЛАЗА

Будет и одиночный режим с каким-нибудь надуманным сюжетом. Не зря же Epic заготовила специальную голосовую систему командования? Эта технология позволяет устными приказами управлять действиями подчиненных AI-бойцов. Будет и редактор, развязывающий руки фанатам. Много чего будет, но заметишь ты это не сразу. UT2007 наотмашь бьет по глазам небывалой картинкой. Понадобится время, чтобы за ослепительной графикой разглядеть что-то еще.

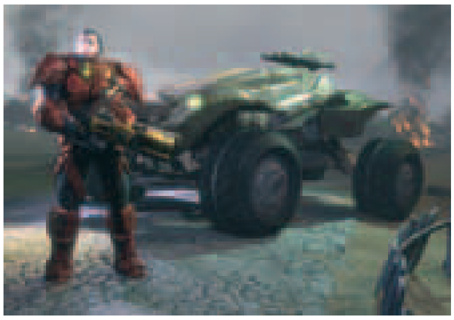
ТАНКИ ГРЯЗИ НЕ БОЯТСЯ



Полюбившийся многим еще в *Unreal Tournament 2004* режим Onslaught обещает стать еще интереснее. Автопарк пополнится целой дюжиной уникальных наземных и воздушных транспортных средств. Благодаря новой физике, каждый аппарат порадует реалистичным управлением.

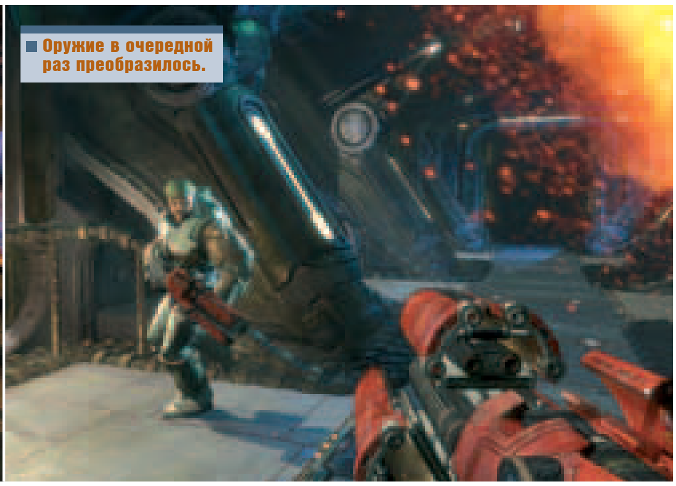
ВОЙНЫ БЫВАЮТ РАЗНЫЕ

В *Unreal Tournament 2007* мы вновь увидим неизменный DeathMatch, Team DeathMatch и Capture the Flag. Однако Epic не была бы Epic, оставь она общественность без какой-нибудь сочной новинки. В роли изюминки выступает режим Conquest. Нам предлагают последовательно сразиться на самых разных картах, используя любое оружие и всю доступную технику. Разработчики также утверждают, что сам ландшафт будет изменяться в зависимости от того, кто владеет тем или иным огневым рубежом.

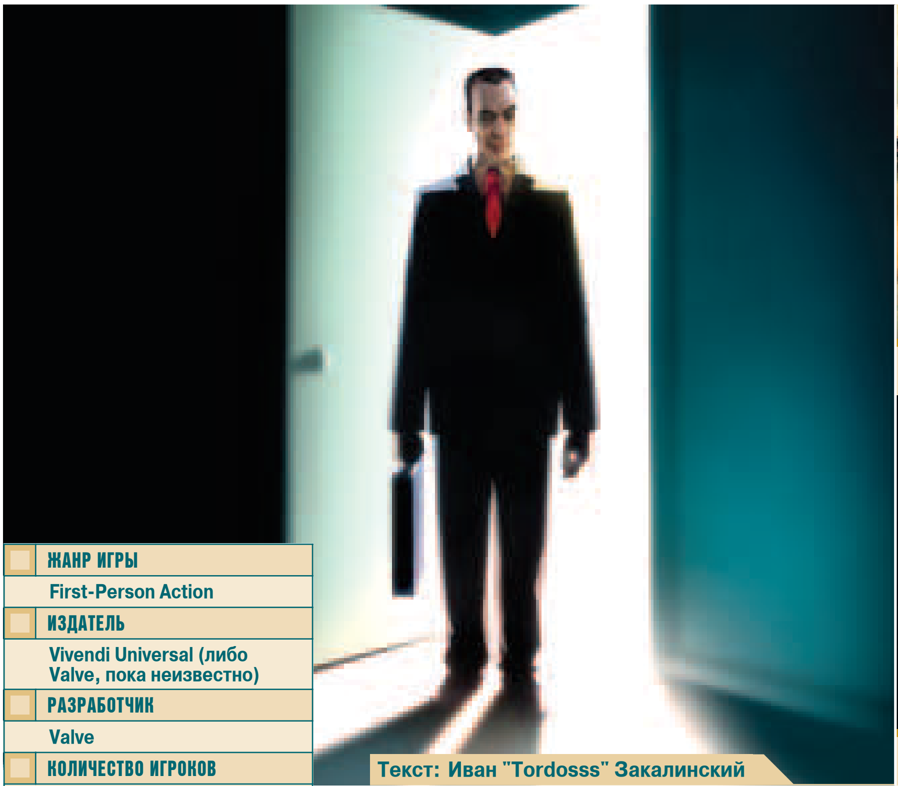




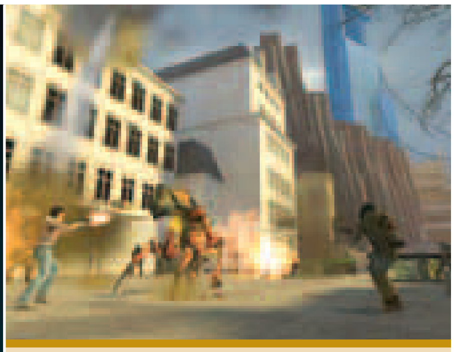
Не знай я, что это – скриншот, точно бы принял картинку за фотографию актера или кадр из фильма.



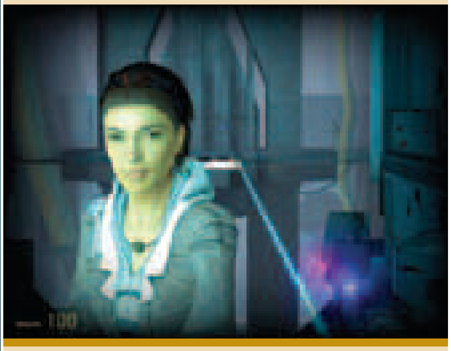
Оружие в очередной раз преобразилось.



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



Новый City 17 – уже не тот милый тоталитарный городок из Half-Life 2.



Аликс будет вторым по важности персонажем после Фримена.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Action
ИЗДАТЕЛЬ
Vivendi Universal (либо Valve, пока неизвестно)
РАЗРАБОТЧИК
Valve
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
Отсутствует
ДАТА ВЫХОДА
Лето 2005

HALF-LIFE 2: AFTERMATH

ЕЩЕ ОДИН УДАР МОНТИРОВКОЙ

ТОЛЬКО STEAM?



Пока что точно неизвестно, как будет распространяться игра. Некоторые источники утверждают, что исключительно с помощью знаменитого Valve-овского Steam, другие же считают, что будет выпущена и традиционная коробочная версия *Aftermath*.

После успеха *Half-Life 2* оставить серию в покое было бы, само собой, преступлением. Конечно, модостроители уже вовсю трудятся над собственными проектами на движке от Valve, но публике всегда хочется чего-нибудь от самих создателей. От великих, от отцов, от тех, кто столько для нас сделал. И мы свое получим. Встречаем, первое официальное дополнение к одной из лучших игр прошлого года: *Half-Life 2: Aftermath*.

За создание адд-она разработчики сели сразу после окончания работ над оригинальной игрой. Они явно не хотели откладывать в сторону полюбившийся уже инструментарий ***Half-Life***, им жалко было снова оставлять Гордона Фримена в неизвестности и, что абсолютно точно, они решили, что лишних денег не бывает. Будем же надеяться, что первые два мотива перевесят третий, и мы получим настоящую игру, а не очередное средство отнятия наших драгоценных зеленых бумажек. Соблазн хорошенько подзаработать на известном брэнде очень велик.

Защитные системы City 17 прекратили свое существование, и в город хлынули орды инопланетных тварей

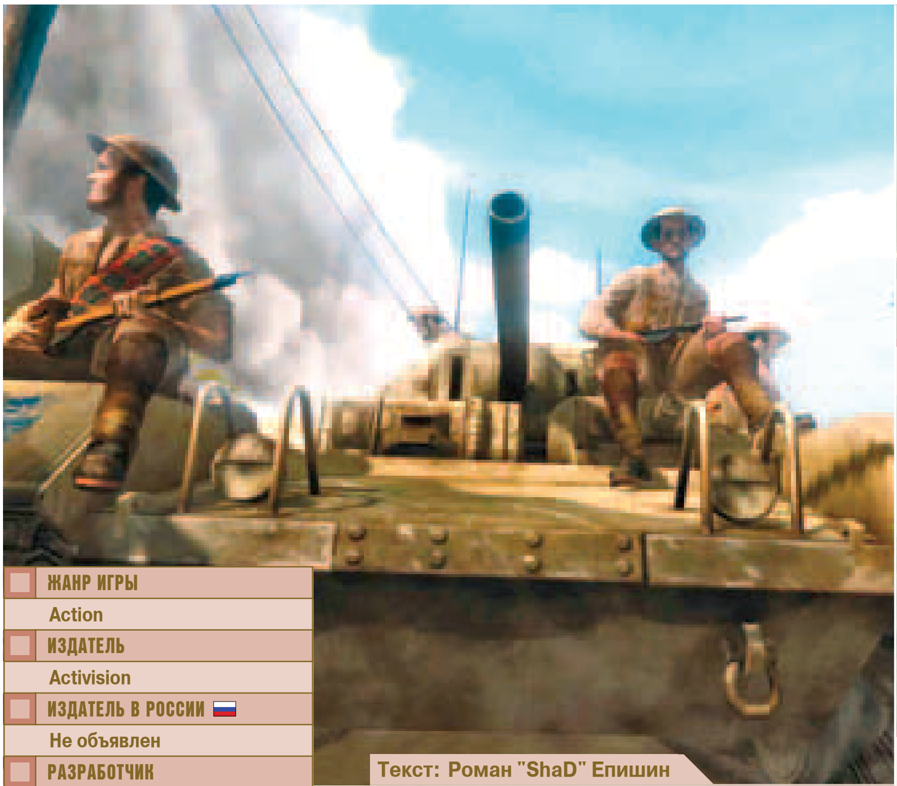
ПОСЛЕ ТОГО КАК

Занятно, но на данный момент про ***Half-Life 2: Aftermath*** не известно практически ничего. Разработчики набросали только общий сюжет, не особо утруждая себя рассказами об игровом процессе и нововведениях. А сюжет довольно логичный: начинается игра там, где заканчивается ***Half-Life 2***: в цитадели Combine, которая вот-вот взорвется к чертям собачьим, захватив с собой при этом большую часть City 17. Само собой, начинается массовая эвакуация, которую предстоит возглавить Гордону Фримену и его боевой подруге Аликс (Alyx). Между прочим, этой девушке разработчики собираются уделить максимум внимания, сделав практически постоянной спутницей Фримена. Надеюсь, AI даме Valve тоже подкрасит.

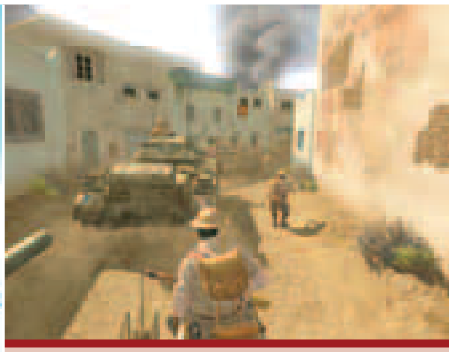
ГДЕ БЕСПРЕДЕЛ?

А за стенами Цитадели нас будет ждать хаос: защитные системы города прекратили свое существование, и в неблагополучный City17 хлынули орды инопланетных тварей. Теперь встретить на его разрушенных нашествием улицах песчаного льва – плевое дело. Кстати, вполне возможно, что нам придется сражаться рука об руку с силами Combine.
Ну а мы будем надеяться на то, что Valve не схалтурит и Aftermath не постигнет печальная участь занудного ***Doom 3: Resurrection of Evil***.


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
ВЬЕТКОНГ
КУЛАК АЛЬФА
GATHERING
illusion
A Take2 Company
gamespy
© Illusion Softworks a.s., 2003. Разработка Pterodon a.s. Pterodon и эмблема Pterodon являются охраняемыми товарными знаками Pterodon a.s. Illusion Softworks a.s., Illusion Softworks и эмблема Illusion Softworks являются охраняемыми товарными знаками Illusion Softworks a.s. Gathering, эмблема Gathering, Take-Two Interactive Software и эмблема Take-Two являются охраняемыми товарными знаками Take-Two Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены. Gamespy и «Powered by Gamespy» являются охраняемыми товарными знаками Gamespy Industries, Inc. Все права защищены.
© Перевод на русский язык ООО «Логрус», 2004.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.



Текст: Роман "ShaD" Епишин



■ С новой системой частиц дым выглядит еще реалистичнее.



■ Парни в шортах – англичане. Еще будут американцы и русские.

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК
Infinity Ward
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.infinityward.com
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2005 года

CALL OF DUTY 2

УМНЕЕ, КРАШЕ, ГОЛОДНЕЕ

Год две тысячи пятый. Германия расколота и вновь объединена, от Советского Союза остались лишь воспоминания, а Вторая Мировая и не думает кончаться. Законсервированная в бесчисленных стратегиях и шутерах, она все набирает, набирает и набирает обороты. А меня, между прочим, с детства на каруселях тошнит!

НА ВСЕ ЧЕТЫРЕ СТОРОНЫ?

Впрочем, компания **Infinity Ward** слишком уважаема и известна, чтобы обращать внимание на нытье о засилье военных экшнов. Ребята просто делают свое дело так, чтобы после выхода игры никому и в голову не пришло вспоминать о затасканности темы и поношенности идей.

Разработчики, не стесняясь, признались, что в основе ***Call of Duty 2*** окажется старый добрый ***Call of Duty***. Они не собираются ничего отсекать от игрового процесса, а планируют лишь добавить свежего содержания. Например, модернизировать дизайн уровней. Игра ***Brothers in Arms: Road to Hill 30*** доходчиво объяснила, что от линейных локаций давно пора отказываться. Call of Duty 2 бросает решительное «Нет!» в лицо одноколейным уровням. Им на смену Infinity Ward готовит двух- и трехколейные локации. Никто не пытается нас подкупить обещаниями полной свободы. Зачем она нужна? Просто в сиквеле игроку будет доступно более одного пути из пункта «А» в пункт «В».

АХТУНГ!

Противники наконец-то перестанут играть роль пушечного мяса в театре одного актера. Да и друзья-однополчане отныне призваны не только красиво умирать на глазах пораженного зрителя. AI подвергся коренной переработке. Немцы научились делиться на две группы и нападать синхронно с двух сторон.

ЧЕМ ДОЛЬШЕ ЖДЕШЬ, ТЕМ БОЛЬШЕ ХОЧЕТСЯ

Перечисленные вкусности щедро залиты аппетитным соусом из ядреной графики. Визуально Call of Duty 2 стоит на уровне ***Doom III***, сохраняя при этом необходимую военному шутеру масштабность действий. Горевать по поводу системных требований будем после выхода. А пока предлагаю насладиться предвкушением отменного проекта. Ведь ожидание игры порой увлекательнее самой игры...

Противники наконец-то перестанут играть роль пушечного мяса в театре одного актера

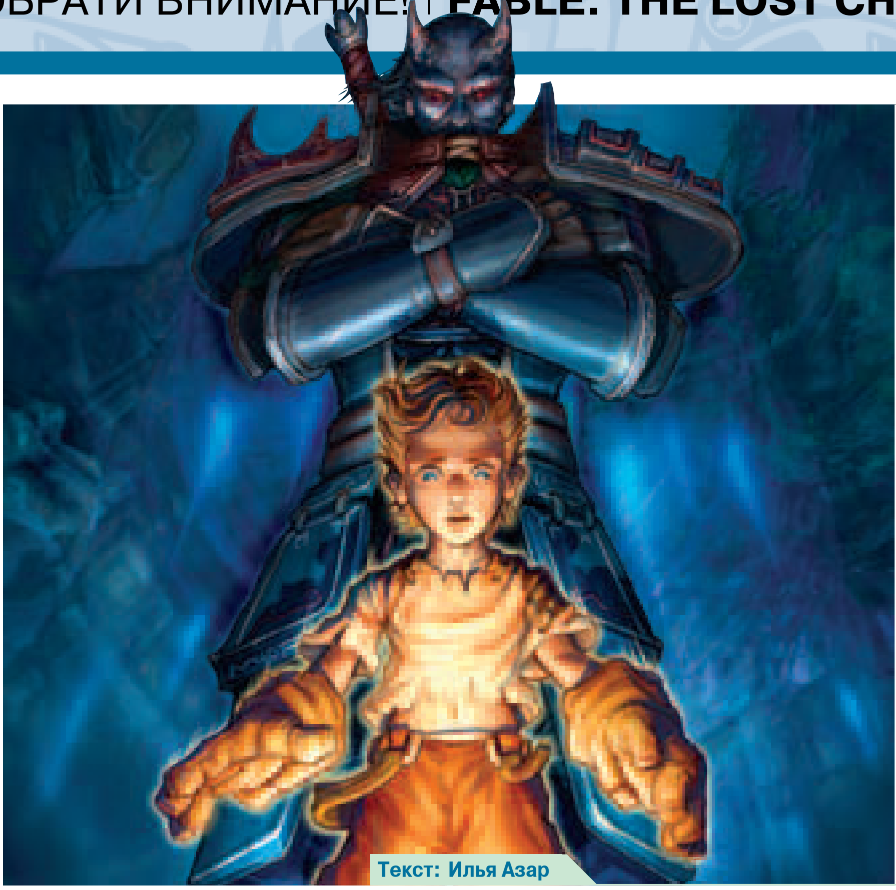
ПОСЛЕ БОЯ



■ **Чего не хватает большинству экшнов? Последствий боя! Окровавленных тел, битого стекла, разбросанных кусков штукатурки и тяжелых облаков густого дыма. Раньше все это с уровня исчезало (экономя оперативку), а в *Call of Duty 2* будет оставаться, натурально декорируя ландшафт под театр военных действий.**



ИМПЕРИЯ НА 120 ВЕКОВ
ВЛАСТЬ НАД НАРОДАМИ
КОНТРОЛЬ НАД МАТЕРИКАМИ
ПОБЕДА В СРАЖЕНИЯХ
ВСЕМИРНОЕ ВЛАДЫЧЕСТВО
КОНТРОЛЬ - ЭТО КЛЮЧ К ПОКОРЕНИЮ МИРА
ЭПИЧЕСКИЙ МАСШТАБ
12 тысяч лет истории человечества, сотни исторических фактов, более 500 видов войск и строений
АБСОЛЮТНЫЙ КОНТРОЛЬ
Новый интерфейс позволит вам всегда быть в курсе всех событий в государстве, следить за несколькими частями карты одновременно
РЕАЛИСТИЧНЫЙ МИР
Создавайте стратегические планы, устраивайте диверсии, корректируйте тактику в зависимости от сезона и погодных условий.
EMPIRE EARTH II
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
ОДНОВРЕМЕННО С МИРОВОЙ ПРЕМЬЕРОЙ
АПРЕЛЬ 2005
WWW.EMPIREEARTH2.RU
WWW.SOFTCLUB.RU



Текст: Илья Азар



Вопиющая неполиткорректность! Наш щуплый юноша сейчас уничтожит довольного афроамериканца.



Сатанинская церемония по призыву демонов ада в самом разгаре.

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft
РАЗРАБОТЧИК
Lionhead Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.microsoft.com/games/fable
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2005

FABLE: THE LOST CHAPTERS

БАСНЯ ОТ МОЛИНЕ

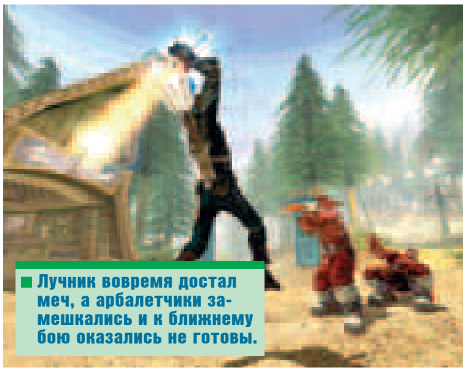
F*able: The Lost Chapters*, раньше носившая название *Project Ego*, придумана Питером Молине (Peter Molyneux), лысоватым французом, который подарил миру великие *Dungen Keeper* и *Black&White*. Закончив работу над последней игрой, он вдруг решил сделать проект в совершенно новом для себя жанре. Мало того, сотрудничество с Microsoft привело к тому, что Fable был объявлен к выходу только на X-box. В 2004 году игра взбаламутила воду в тихом ролевом болоте на консолях, где правит бал *Final Fantasy*. Удастся ли ей повторить свой успех на PC, мы узнаем совсем скоро.

Мы привыкли писать (а ты – читать) превью о еще только объявленных играх. О ***Fable*** же известно практически все. Но мы с тобой поступим честно и играть в Xbox-версию не будем. Пусть наш глаз не будет замутнен – так будет лучше. Молине человек не робкого десятка: он решил, ни много, ни мало, взорвать жанр RPG. Он обещал удивить общественность доселе невиданной свободой, новым уровнем интерактивности и бесконечным геймплеем. Мотто игры «Любое твое действие изменит мир» безумно интриговал. Преданные PC люди выли с тоски из-за того, что проект был эксклюзивом для Xbox. Прошлой осенью Fable увидела свет и разочаровала многих, кто, подпитываемый елеем пресс-релизов, ждал от нее откровения. Теперь я рад, что PC только второй в очереди. Эмоции уступили место рассудку, и я чувствую, что Fable станет не великой, нет, но одной из лучших RPG на нашей платформе. Свергнуть ее с трона будет по силам лишь ***Oblivion.*** Попробую рассказать почему. Не отходи далеко.

У альтруиста разгладятся черты, лицо примет сладостное выражение, а над головой появится натуральный нимб

ДОБРО И ЗЛО

Молине с давних пор волнует проблема морального выбора между добром и злом. В ***Black&White*** игрок проходил проверку абсолютной безнаказанностью. Многие ли из вас сумели отказаться от столь притягательного зла ради скучного добра? В Fable создатель эксплуатирует ту же тему, но теперь ты – непосредственный участник событий, ты несешь за свои поступки ответственность. В основе Fable лежит нехитрая шкала «плохой/хороший». Каждое твое действие двигает ползунок



■ Лучник вовремя достал меч, а арбалетчики замешкались и к ближнему бою оказались не готовы.



■ Фотография: Я в моей новой кирасе от Armani и мой Шарик.

в одну из сторон. Ударил прохожего кулаком – карма ухудшается, помог убогому – наоборот. Многие проблемы (к сожалению, не все) можно решить по-разному. Например: спасешь ли ты мальчика от хулигана? Или присоединишься к негодяю, а может и вовсе побьешь обоих? А теперь внимание, главная находка игры: все изменения в душе героя отражаются на его лице. У настоящего альтруиста вскоре разгладятся морщины, лик примет сладостное до тошноты выражение, а над головой со временем появится светящийся нимб. У плохого мальчика с возрастом побледнеет кожа, глаза засветятся зловещим красным блеском, а на голове начнут расти рожки. Кроме того, персонаж в игре стареет, проходя весь жизненный путь: от желторотого пацана до старика. В процессе игры ты будешь бежать к любому зеркалу, чтобы внимательнее изучить свое лицо. Не сделал ли я сегодня чего-нибудь плохого и что это за бугорки проклюнулись на лбу? С тревогой будешь рассматривать каждую новую морщину или появившиеся залысины. В каждом из нас дремлет Нарцисс.

ЖИВОЙ МИР

Твои поступки влияют и на отношение к тебе обитателей мира Fable. Если ты встал на путь добра, то при твоем появлении в городе на центральную площадь сбегутся жители, чтобы поприветствовать героя. А коли выбрал кривую дорожку, будь готов к изоляции. Жители не только выдают тебе квесты, но могут и просто посплетничать. Игра живет! На ночь все расходятся по домам и закрывают ставни. Ты услышал, что за твоей спиной шушукаются, обернись и помаши им рукой – ребята поймут, что ты не желаешь им зла, и разойдутся по своим делам. Девушки в деревнях падки на цветы и хорошее отношение. Можно даже жениться на одной из них, купить дом (или просто завладеть им, убив хозяина) и поселиться там. Придание жизненности обычно картонным NPC (как в том же великом ***Morrowind***) стало одним из козырей ***Gothic***, а теперь очень серьезно поможет вживанию в мир Fable.

ДОЛОЙ СТЕРЕОТИПЫ

В Fable ты не выбираешь личность героя, его пол или класс. Хотел «как в реальности»? Получи. Часто ли в жизни ты волен выбирать? Нет, тут, чтобы решать свою судьбу самому, нужно долго и упорно работать. Поэтому пос-

БОЙ В ТРУСАХ



■ **Молине сумел немного приперчить и несюжетные квесты. По сути, они довольно стандартны, но перед походом на дело можно увеличить сложность задания. Чтобы поднять свой показатель славы, ты можешь пойти на дополнительный риск, оправившись в путь в одних трусах, пообещав никого не оставить в живых или справиться с задачей за определенное время. Эти милые забавы, определенно, добавляют интереса. Странно только, что квесты невозможно провалить. «Каждый твой шаг изменит мир» – это просто слова?**

ЧТО В ПРОЗВИЩЕ ТЕБЕ МОЕМ

Несмотря на упрощенную ролевую систему, *Fable* есть чем привязать игрока к своему персонажу. Кроме изменяющегося со временем облика, герой в зависимости от стиля игры, получает или покупает титулы. Например, «убийца», «паладин» или «преследователь куриц». Местные жители частенько будут поддразнивать тебя при встрече одним из твоих прозвищ. В Fable ты чувствуешь себя героем классической фэнтези-книги больше, чем в других RPG.





■ Кто успеет раньше? Ставлю на панка, он уже натянул тетиву.



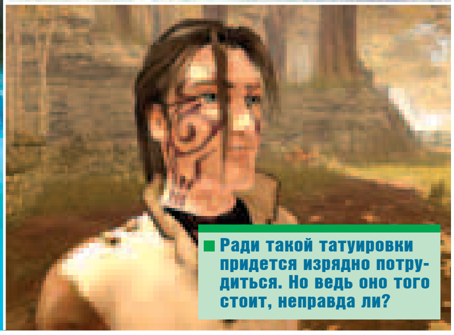
■ Разбойники на фоне осенней поры. Текстурки бедненькие, но надеюсь, это только пока.



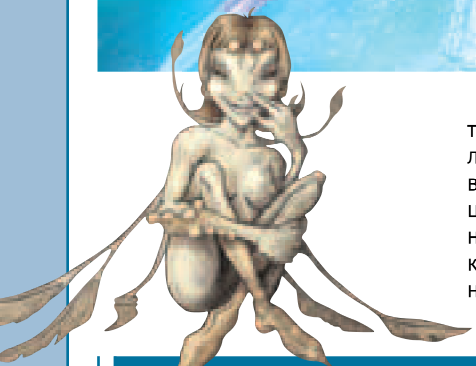
А тут мы видим иллюстрацию известного сюжета про НЛО. Землян забирают для исследований.



Улыбайтесь! Вас снимала скрытая камера!



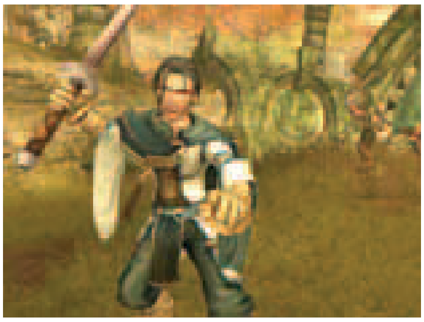
Ради такой татуировки придется изрядно потрудиться. Но ведь оно того стоит, неправда ли?



тарайся немного спокойнее воспринимать нелинейность сюжета. Он в Fable не может похвастать большим количеством развилок. Концовки для плохих и хороших героев разные, но в основном квесте разнятся лишь несколько заданий, что явно не располагает к повторному прохождению. Но и живем ведь только один раз. Сначала твой персонаж, пока еще мальчик, оказывается в гильдии героев, где проходит обучение. По выходе из нее, уже повзрослев, он обретает долгожданную свободу передвижения. К сожалению, для вольных путешествий по миру ты слишком слаб, и сойти с накатанных рельс едва ли получится. Хорошо, что по выполнению последнего сюжетного задания, игра не выбрасывает тебя в игровое меню. Теперь ты сможешь исследовать все самые дальние закоулки мира и выполнять дополнительные задания. Было бы желание.

ЕСТЬ ЧЕМ ЗАНЯТЬ РУКИ

Большое значение в *Fable* имеет магия (разве могло быть иначе?). Начинать придется с простеньких заклинаний молнии, но, активно используя волшебные силы, ты сможешь потратить опыт на более чем дюжину спеллов. С их помощью ты сможешь временно улучшить одну из характеристик или замедлить время для своих врагов. В общем, стандартный набор магических прибамбасов. В PC-версии Молине хочет изменить боевую систему, сделав ее более гибкой и позволив твоему персонажу держать меч одной рукой, а второй, свободной, творить заклинания.



ПРОСТО, НО СО ВКУСОМ

Ролевая система в игре немного напоминает ту, что была в ***Dungeon Siege***. Чем больше пользуешься, к примеру, луком, тем лучше ты это делаешь. В Fable у героя есть только три способности: Сила (Strength), Умение (Skill) и Воля (Will). Предпочитаешь махать острым клинком? Тогда твой персонаж будет становиться сильнее, а его мускулы будут пухнуть, как почки весной. Любишь стрелять из лука? Будет расти умение. А воля – это к магам. Все остальные действия в игре – воровство, отк-



Хулиганы похожи на карикатурных ковбоев без шляп.

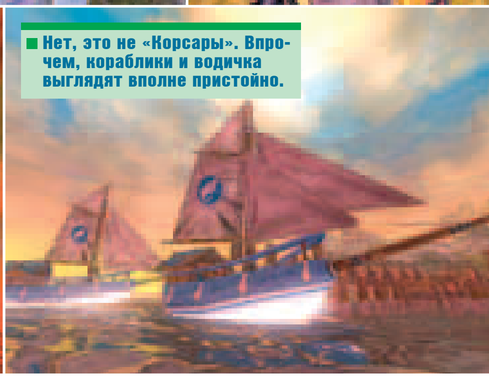


Через несколько часов игры этот милый мальчик покроется шрамами и полысеет.


Вот вы как хотите, но слева точно переодетый в женщину мужчина с щетиной. Фи.


Первый парень на деревне! Хорошо быть положительным героем.


Мрачный замок на вершине, залитый кровавым светом. Мурашки по коже.


Нет, это не «Корсары». Впрочем, кораблики и водичка выглядят вполне пристойно.

рывание замков – никакого влияния на характеристики твоего героя не окажут. Опыт дается только за битвы. Вполне логично, что в Fable не будет классов. Разработчики уверены, что отказ от классов и упрощение механизма ролевой системы – верный шаг. Тем самым они пытаются отойти от шаблонов жанра и сконцентрировать твое внимание на игре. Они надеются, что в Fable ты не будешь тупо заниматься прокачкой, молясь на каждый новый уровень персонажа. Игрок перестанет думать о цифрах, а попытается вжиться в игру. С атмосферой в игре точно проблем никаких нет.

ЗАБУДЬТЕ X-BOX

Ибо **Lionhead** обещает серьезно увеличить игровое пространство, количество, качество и разнообразие квестов, а значит и время прохождения (на консоли оно составляет максимум 20 часов). Для PC-версии Молине, по его уверениям, выжмет самого себя, как лимон. Будем надеяться, что это не пустые обещания. Уже сейчас Fable обещает стать великолепной и нестандартной RPG. Небанальная ролевая система, живущий по своим законам мир, изменение облика персонажа. Начинаем зачеркивать даты в календарике, ребята.

В Fable ты не будешь тупо прокачивать силу или магию, вместо этого будешь вживаться в атмосферу игры

УМНЫЕ ТВАРИ

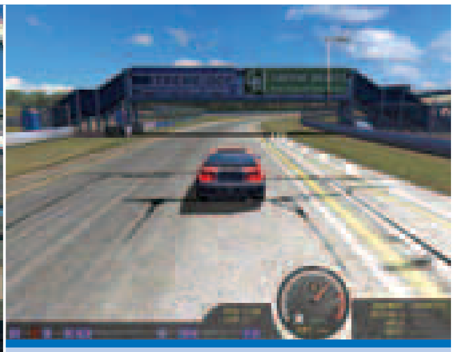

В путешествиях по миру ты встретишь разнообразных противников, многие из которых удивят тебя своим интеллектом. Бандитские группировки будут обстреливать тебя из арбалетов, а в ближнем бою переключатся на мечи и кинжалы, стараясь при этом окружить тебя. Мертвяки будут неожиданно выскакивать из-под земли прямо перед тобой. Твари, напоминающие оборотней, будут набрасываться на тебя с разных сторон.


Ловись рыбка большая и маленькая.


Сейчас эти зомби, почему-то разгуливающие по городу, станут пеплом.



Текст: Борис Соколов



Удалось хорошенько разогнаться. Теперь осталось грамотно вписаться в поворот.



Автомобильный пейзаж, написанный электронной акварелью.

ЖАНР ИГРЫ
Simulator
ИЗДАТЕЛЬ
Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК
Image Space Incorporated
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.rfactor.net
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2005 года

RFACTOR

ФАКТОР РЫЧАЩЕГО МОТОРА

В свое время многие сотрудники Image Space Incorporated начинали свою карьеру с создания модов к популярному автомобильному симулятору *Sports Car GT*. В 2003 году они решили заняться чем-то более серьезным, чем, пусть и высококачественные, но все-таки любительские поделки. Так родилась базовая концепция *rFactor*. Весь 2004 год ушел на написание движка и проработку основных деталей. Цыплят мы будем считать этой осенью, а пока что о состоянии дел в племенном курятнике можно узнать, пощупав многопользовательскую демо-версию игры.

МИНИМАЛИЗМ И ОТСУТСТВИЕ ЕДИНОМЫШЛЕННИКОВ

Демка оказалась богата на три автомобиля и одну трассу. Из режимов доступен лишь стандартный заезд. К сожалению, режим карьеры и еще несколько типов состязаний будут активированы только в финальном варианте игры. Так что изволь довольствоваться малым. Ты создаешь собственный сервер или присоединяешься к уже существующему. К сожалению, на просторах интернета трудно найти хотя бы пару человек, которые бы согласились стартовать с тобой в одном заезде. ***rFactor*** пока что мыкается без издателя, и из-за отсутствия нормальной рекламной кампании не может привлечь к себе толпы народа. Поэтому приходится добавлять в созданную игру послушных ботов. Причем их число не лимитировано. При желании машинами под управлением искусственного интеллекта можно заполнить каждый клочок трассы.

Гонщики-боты держатся на дороге уверенно, но и особых чудес тоже не показывают. Им не знакомы рискованные обгоны и отчаянные залеты в крутые повороты на максимально высокой скорости. В общем, все человеческое, в том числе и умение рисковать, им чуждо. Потихоньку наматывают километры – и слава Богу. А то одному кататься страсть как скучно.

Как в любом уважающем себя автомобильном симуляторе, управление в rFactor заточено под руль и педали

ПО ОДЕЖКЕ ВСТРЕЧАЮТ

Представленная на суд зрителей демо-версия не дает полного представления о том, как будет выглядеть финальная игра. Программисты заранее предупреждают, что они еще не прикрутили к доморощенному графическому движку *gMotor2* новомодные пиксельные шейдеры и поддержку возможностей последнего DirectX. Вдобавок к этому они





ПО-ВЗРОСЛОМУ



■ Несмотря на то, что в игре доступно три типа автомобилей, по-настоящему серьезным можно назвать только один, последний – ZRZ. Вот это тюнинг по-нашему! Тут тебе и прирост в лошадиных силах, и навороченные тормоза, да и шины теперь стоят не абы какие, а самые идеальные для прямых участков трассы и крутых виражей. Стоит заметить, что в полной версии *rFactor* число доступных автомобилей и предусмотренных усовершенствований будет несравнимо больше, чем в скромной многопользовательской демо-версии.

не до конца разобрались с системой освещения, а также с корректной визуализацией отраженного света и динамических теней. Так что не удивляйся отсутствию плавного перехода дня в ночь. Вместо этого тебе предложат полюбоваться постепенной сменой одной топорной текстуры неба на другую.

Однозначно серьезной доработки требуют модели автомобилей. Сейчас они кажутся чересчур бледными и еле-еле дотягивают до высоких графических стандартов, установленных последними автомобильными симуляторами, например, от **Codemasters**. Природные ландшафты смотрятся мило, но не более того. Я уже не заикаюсь о размазанных вдоль забора плоских людишках. Современные гонки уже, казалось бы, избавились от этой напасти, а детище **Image Space Incorporated** опять возвращает нас в те времена, когда деревья были большими (и восьмиполигонными), а клонированные зрители уродливыми.

НЕ СМОТРИ НА ПОПЫ, А СМОТРИ НА «СТОПЫ»

Несмотря на то, что rFactor сейчас находится в полусыром состоянии, он уже может похвастать предельной внимательностью к деталям. Число настроек автомобиля поражает своим богатством: уровень давления в шинах, угол наклона спойлера и антикрыла (конечно, если они установлены на твоем авто) и так далее. Все это великое множество цифр вылилось в реалистичную физику.

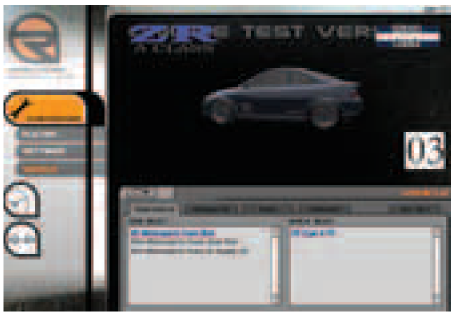
Как и подобает уважающему себя автомобильному симулятору, управление в rFactor заточено под руль и педали. Сгодится и клавиатура, но приготовься при встрече с очередным поворотом громко ругаться на чересчур резкие заносы. Как бы долго ты ни копался в настройках, сколько бы ты ни калибровал различные параметры, но клавиатура здесь никогда не сможет заменить настоящую баранку.

ПЕРСПЕКТИВА ЕСТЬ, НО НАДО РАСТИ

rFactor не оказался принцем на белом коне, который бы явился к нам из ниоткуда и в одночасье бы поднял уровень жанра на новые высоты. Скорее, это скупой рыцарь, пытающийся в одиночку совершить подвиг, да только далеко не все у него получается. Больше всего смущает отсутствие у игры издателя. Будем надеяться, что какая-нибудь западная компания обратит свой взор на скромных тружеников программного кода из Image Space Incorporated. Ведь, хороших автосимов много не бывает...

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ТРОИЦА

В демке игроку доступно три типа реально существующих автомобилей класса ZR. Первый из них – ZRA. Это надежная, но при этом крайне простенькая «лошадка», отличающаяся строгими ограничениями по части тюнинга. Великолепный автомобиль для начинающих. Вторым по счету идет ZRM. Сев за руль, ты сразу почувствуешь, что под капотом кто-то хорошенько порылся. Но, увы, только третий тип доступных автомобилей, ZRZ, придется по вкусу любителям серьезного тюнинга.





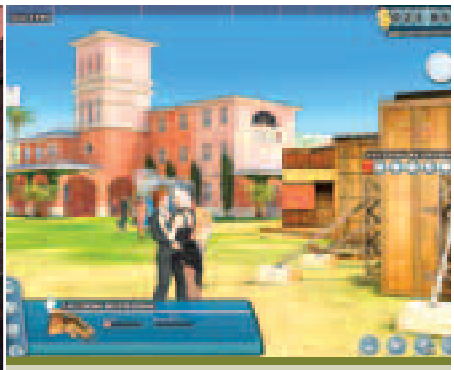
■ Вид из кабины оказался очень удобным и уютным.



■ Еду в гордом одиночестве.



Текст: Павел "Tarnum" Демин



■ Июнь 1951 года. Ретро.



■ 100 миллионов к 1983 году. Слабо?

ЖАНР ИГРЫ	Economic Simulation
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК	Loinhead Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.themoviesgame.com
ДАТА ВЫХОДА	15 июня 2005 года



THE MOVIES

МОТОР!

Здорово, что и в игровой индустрии есть люди, подобные Питеру Джексону (Peter Jackson), Стивену Спилбергу (Steven Spielberg) и Джону Ву (John Woo) в кинематографе. Люди, которые одним своим участием в разработке если и не гарантируют успех конечного продукта, то значительно повышают его шансы на это. Питер Молино (Peter Molyneux) – одна из таких, знаковых фигур игропрома, признанный гений, которому только стоит взяться за новый проект, как играющая общественность уже сходит с ума от ожидания и считает дни до релиза. Когда же речь идет о такой игре, как *The Movies*, остаться в стороне и вовсе невозможно.

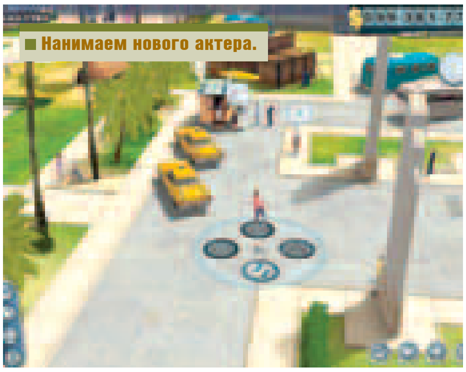
Чем же она так уникальна? Всем, на самом деле. Ты когда-нибудь занимался менеджментом голливудской киностудии? Или, может быть, доводилось снимать фильмы? ***The Movies*** подарит тебе возможность заняться и первым, и вторым. В свое время на страницах самого правильного журнала о компьютерных играх ты мог узнать все о грядущем хите. Сегодня мы расскажем тебе новые подробности, которыми разработчики ***Black&White*** поделились с нами накануне релиза.

За прошедший год игра сильно изменила свое лицо. Самые большие перемены коснулись интерфейса, который был сильно облегчен. Молино обещает, что игрокам не придется копаться в многоуровневых меню. В левой части экрана будут находиться иконки актеров, в правой – размещаться информация о снимающихся фильмах. Остальная площадь останется свободной – все это делается ради того, чтобы игрок не чувствовал себя зажатым в тиски многочисленными окнами, загромождающими весь экран (чем грешат большинство экономических стратегий). В качестве альтернативы предлагается интерактивная навигация. То есть, если, скажем, тебе захочется поднять зарплату особенно отличившемуся актеру, то далеко идти не придется – стоит только навести курсор на соответствующую модель, и с помощью всплывающих менюшек проделать необходимую операцию.

Голливуд жил, живет и, вероятно, будет жить по своим законам, и *The Movies* не собирается их нарушать

ДЕНЬГИ НЕ ПАХНУТ

Кому-то может показаться странным, но во главе игрового процесса экономической стратегии могут стоять отнюдь не деньги. В случае с The Movies игроку не придется собирать последние гроши на гонорары дешевым акте-



Нанимаем нового актера.



Человек в углу экрана предлагает пригласить для съемки нового фильма известного режиссера Джона Му.

рам, набирать операторов-дилетантов и нанимать нерадивых режиссеров, надеясь на конечный успех картины и какую-то прибыль. Голливуд жил, живет и, скорее всего, будет жить по другим законам, и The Movies их не собирается нарушать. С некоторого момента в расположении игрока будет находиться практически неограниченный бюджет. Как владельца студии тебя больше интересует престиж, а также высокие оценки критиков и положительные отзывы зрителей, и только потом касса. Определяющим критерием успеха в данном случае являются опять же не столько вложенные деньги, сколько затраченное на картину время. Казалось бы, рецепт очень прост: не торопить сценаристов, дождаться, пока высокоуважаемый режиссер согласится взяться за съемку нашего шедевра, не спешить с приглашением первых попавшихся актеров на главные роли и, в конце концов, провернуть полномасштабную рекламную кампанию. Но, на деле, как и в жизни, все немного сложней. Если игрок будет тратить столько времени на каждый фильм, то его кинопроизводство затухнет уже ко второй картине. Надо искать компромиссы, от правильности выбора которых зависит успешность и процветание компании.

«ОСКАР» БУДЕТ ТВОИМ!

Но главной особенностью The Movies остается то, что игрок сможет принимать непосредственное участие в съемках фильмов. Хочешь устроить автомобильную аварию, довести влюбленных до откровенной сцены или организовать в пабе пьяную драку, переходящую в кровавую перестрелку? Запросто. Двигая ползунки, ты сможешь полностью контролировать все, что будет запечатлено на пленку. Но после того, как все отснято, еще рано задирать кверху нос и петь себе любимому хвалебные песни. Редактировать видеоматериал и превращать его в шедевр кинопрома придется также тебе: монтаж, спецэффекты, работа художников – да-да, все это лежит на совести игрока.

The Movies – один из самых интересных проектов, находящихся сейчас в разработке. Уникальный игровой процесс, не затрагивавшаяся ранее тематика, возможность снять собственный фильм – все это очень интригует. Выход The Movies намечен на 15 июня этого года. Оправдает ли игра наши ожидания?

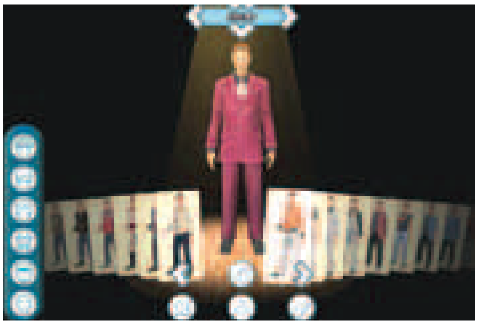
МИР СИЛИКОНА

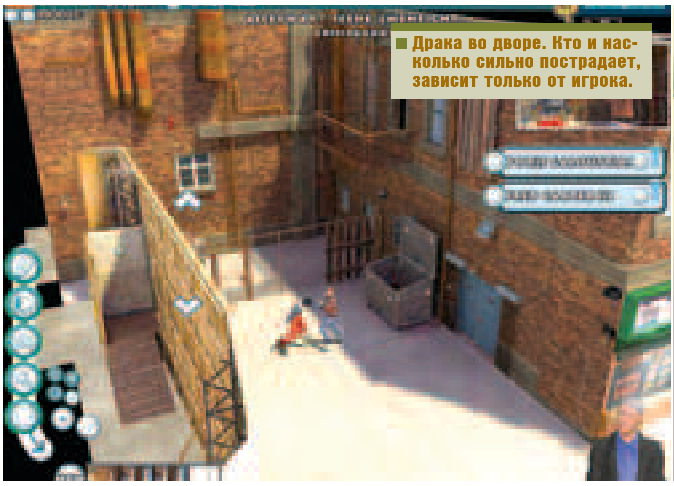


Нанимая новую актрису, ты не обязан воспринимать ее как данность. Не нравится ее фигура или обвисшая кожа? Назначить ей в ближайшей клинике липосакцию и подтяжку лица ты сможешь двумя кликами: одним по самой актрисе, а вторым – по соответствующему кабинету клиники. Простота и предельная облегченность – вот главные характеристики интерфейса *The Movies*.

ИЗ ГРЯЗИ В КНЯЗИ

***The Movies* дарит игроку полную свободу. Никто не помешает тебе превратить швейцара или разносчика пиццы в кинозвезду первой величины. Дай ему главную роль в высокобюджетном фильме и посмотри, что из этого получится. Может тебе повезет, и он станет настоящей находкой, но, скорее всего, картина с треском провалится. Критики разнесут фильм в пух и прах, зрители не пойдут в кинотеатры, а рейтинг твоей студии резко упадет, что не очень желательно.**





Драка во дворе. Кто и насколько сильно пострадает, зависит только от игрока.



А подглядывать нехорошо!



Текст: Иван "Nemezido" Гусев



Кросс-платформенность игры подпортила графику.



Это называется «выбивать долги».

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.eagames.com/official/godfather/godfather/us/index.jsp
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2005

THE GODFATHER

ПАПЫ РАЗНЫЕ НУЖНЫ, ПАПЫ РАЗНЫЕ ВАЖНЫ...

По уже сложившейся традиции, превью игры по кинолицензии должно начинаться с плача Ярославны (в роли Ярославны, разумеется, журналист). Автор сетует на судьбину подобных игр и выказывает здоровый скепсис касательно новой поделки. Приводится множество примеров неудачных игроизаций (*Spider-Man 2, Catwoman, «Бой с тенью»* и т.д.) и один пример успешной (*Chronicles of Riddick: Escape from the Butcher Bay*). Обязательно звучит фраза о «желании срубить как можно больше бабок с раскрученной торговой марки».

Вдвойне хорошо, если издателем новой игры по кинолицензии является **Electronic Arts**, ибо доподлинно известно, что все руководство «электроников» – идолопоклонники, приносящие жертвы золотому тельцу.

Собственно говоря, все вышесказанное относится и к кросс-платформенному экшену ***The Godfather***, издателем которого как раз записалась компания EA. Анонс игры у многих вызвал недоумение. Нужно обладать большой смелостью, чтобы превратить культовую драму из жизни мафиози в разухабистый экшен a-la ***Mafia***. Провокация сработала. Скандал и шумиха давно считаются слагаемыми успеха.

Нужно обладать большой смелостью, чтобы превратить культовую драму в разухабистый экшен

ВОЗВРАЩЕНИЕ ОТЦА

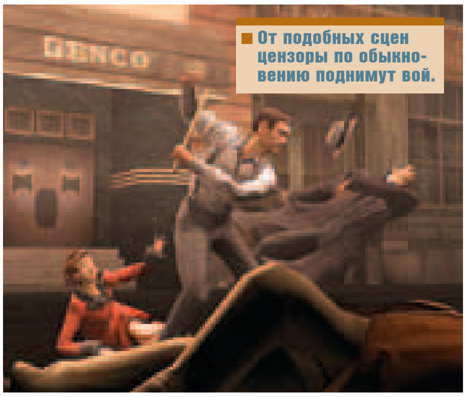
Главным достоинством The Godfather является пресловутая лицензия. Всем остальным она напоминает серию ***Grand Theft Auto*** и Mafia – сюжетные миссии чередуется с праздношатанием по улицам и выполнением необязательных заданий. Впрочем, оптимисты уверяют, что быть клоном столь выдающихся игр уже неплохо.

The Godfather начинается с того, что тебе предлагают попробовать свои силы в роли демиурга. Создание персонажа – процесс кропотливый, он предусматривает изменение практически любых параметров, кроме одного – твой герой все равно будет выглядеть итальянцем.

Место действия игры – Нью-Йорк. Время действия – 1945-1955 годы. Шесть кланов сражаются за власть над городом небоскребов. Общая сюжетная канва позаимствована из фильма (новые сцены сочинил писатель, известный романом «Крестный отец возвращается»), но акцент, естественно, сделан на экшен. Ты поступаешь на службу к клану Корлеоне мелкой сошкой и начинаешь делать свою грязную работу: эскортируешь важных



Кровавые разборки non-stop ужаснули Копполу.



От подобных сцен цензоры по обыкновению поднимут вой.

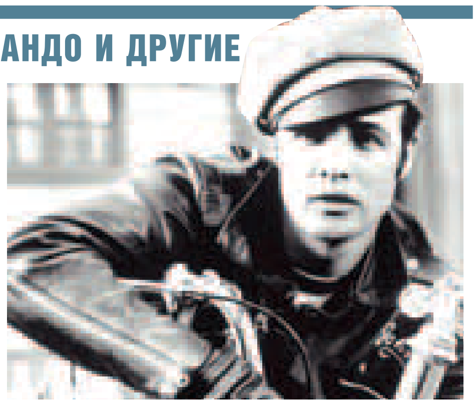
персон, кулаком выбиваешь долги, убиваешь врагов босса, грабишь банки... Твои поступки не проходят бесследно. Основным фактором, влияющим на репутацию, служит насилие. Если ты жесток, тебя станут бояться и тихо ненавидеть. Если же ты даже бейсбольной битой орудуешь с улыбкой и комплиментом, тебя начнут считать милым парнем и в случае необходимости помогут. Например, расскажут о новом неподкупном полицейском или объявившихся в соседнем районе конкурентах клана Корлеоне. Постепенно из рядового бандюгана ты вырастаешь в солидного, уважаемого мафиози и уже сам обзаводишься «шестерками». Меняется не только отношение к тебе, меняешься ты сам. С годами на лбу проступают морщины, а кожа сереет, ты можешь набрать вес или осунуться – нечто подобное мы видели в ***Fable*** для **Xbox**.

FINITA LA COMEDIA

Поскольку игра кроится по лекалам GTA и не является каноническим пересказом фильма или книги **Марио Пьюзо** (Mario Puzo), ее сюжет нелинеен. В зависимости от того, как ведет себя твой протеже, есть три основных варианта развития событий. Возникает закономерный вопрос: можно ли изменить драматический, почти трагический финал этой знаменитой истории? Нет, отвечают в Electronic Arts, до такого святотатства мы как-то не додумались. При этом разработчики подмигивают и шепчут в сторонку: «Хардкорные геймеры сумеют чуток подкорректировать развязку!». Что они хотят этим сказать – только Богу известно.

Выводы касательно The Godfather напрашиваются неоднозначные. С одной стороны, смущает столь вольное обращение с кинoклассикой. С другой, а как иначе можно сделать приличный экшен по мотивам драмы?! Игра, не отличающаяся от фильма Копполы, была бы скучна и никому не интересна. Кинолицензия дала The Godfather атмосферу, уникальный сюжет, превосходных персонажей и оригинальный саундтрек **Нино Рота** (Nino Rota), сочиненный для фильма. EA обещает увлекательный геймплей, неплохую графику и пальбу из «Томмиганов». Чем черт не шутит, вдруг будет хит? Истина, которая пока «где-то рядом», откроется в октябре, когда The Godfather появится на всех мыслимых игровых платформах.

ВИРТУАЛЬНЫЙ БРАНДО И ДРУГИЕ



Крестным отцам **Electronic Arts** плевать, что **Марлон Брандо** (Marlon Brando) в гробу с бока на бок ворочается. Хочет его дух того или нет, согласно условиям договора с **Paramount Pictures** Дон Вито Корлеоне будет «носить» лицо Брандо. В ***The Godfather: The Game*** появятся еще около двадцати известных актеров, включая **Роберта Дюваля** (Robert Duvall) и **Джеймса Каана** (James Caan). Только хитрый **Аль Пачино** (Al Pachino) избежал сей незавидной участи – больно дорого стоит.

КОППОЛА НЕ У ДЕЛ



Режиссер Френсис Форд Коппола (Francis Ford Coppola) уже высказался по поводу игры *The Godfather*:
– Я ничего не знал о решении Paramount Pictures продать права на «Крестного отца». Я смотрел наработки EA. На протяжении часа мои герои стреляли и убивали друг друга. Я не имею никакого отношения к этой игре и категорически против нее!



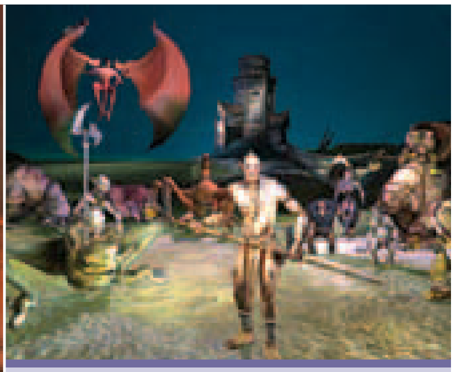
The Godfather не чурается и stealth-элементов.



В The Godfather многие проблемы решаются путем переговоров.



Текст: Михаил Панюшкин



Фантазией создатели игры явно не обделены.



Вечерами монстры не прочь погреться у костра.

ЖАНР ИГРЫ
Action Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Не объявлен
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК
Arvirago Enterteinment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Много
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.arvirago.com/Eng/Base.htm
ДАТА ВЫХОДА
2005-й год



LORD OF THE CREATURES

ВСЕХ ИХ ВМЕСТЕ СОБЕРЕМ

В стародавние времена заговоры были чрезвычайно популярны – не то, что сегодня. Огонь, пожирающий полы белого санбенито Жанны Д'Арк, цепи Жака Де Молэ и довольные физиономии канцлера Ногарэ и Филлипа Красивого – печальный итог закулисных противостояний из нашего сурового прошлого. В конце концов, привело все это к тому, что от яда и кинжала погибало не меньше высших командных чинов, чем от картечи и пуль. Да, тогда людям, пожалуй, было чего боятся.

Гораздо сложнее понять, чего же боятся разработчики компьютерных игр сегодня. Что заставляет их скрывать информацию об игре от будущих покупателей так, будто они создали, наконец, тинктуру, коей равной нет? А может дело в том, что в колбе находится банальный андрогин, а нас лишь пугают, что кровь наша может свернуться словно воск? Я, разумеется, говорю об игре ***Lord of The Creatures*** от испанской команды **Arvirago Entertainment** (посему и аллюзии на испанскую инквизицию появились).

Гораздо сложнее понять, чего же боятся разработчики компьютерных игр сегодня

ПОСЛУШАЙ, СХИМНИК...

Таинственная суетень вокруг вышеупомянутой игры вовсе не оправдывается заявленным жанром. Судя по утверждениям, это банальный action adventure, коих в ближайшей аптеке отпускают по пятерке за пучок. Нас ведь с тобой не удивишь словами из пресс-релизов, которые в очередной раз сулят нам золотые горы, на этот раз в форме фантастической вселенной, так? Да и обещанная возможность исследовать вымышленные миры, населенные невероятными существами, тоже не экстраординарна. И жестокие онлайновые баталии, в которых сотни игроков схлестнутся за обладание ценнейшими ресурсами, – не новость (не совсем понятно, правда, будет ли игра в основном ориентирована на многопользовательский режим, или он будет прикручен к движку подобно моторчику к велосипеду). Привлекает внимание игроков к LotC прежде всего графика. Можно, конечно, просто сказать «взгляни на скриншоты», и этого будет достаточно. Но не повосторгаться великолепием, открывающимся нам на экранах мониторов, было бы просто кощунством. Ты толь-



Вот еще один привал. Что-то мы много отдыхаем... В бой!!!



Меня всегда занимал вопрос, кто же победит, слон или носорог?

ко посмотри на всех этих милых уродцев (интересно, кто из них игрок, а кто просто NPC), на открывающиеся нашему взору ландшафты и подземные схроны. Я уж не говорю о многочисленных кострах, которые отбрасывают динамические тени.

Впрочем, оставим технические подробности ценителям, приходящим в экстаз от словосочетания «пиксельные шейдеры». Они-то по достоинству оценят и воду, в которой отражается все, что нужно, и блики от источников освещения...

ХОТЬ ШЕРСТИ КЛОК

Разработчики все же поделились с нами скупыми крохами информации об игре. Прежде всего, в качестве одной из особенностей движка выставляется возможность передвигаться по всему огромному миру Lord of the Creatures без необходимости постоянного наблюдать загрузочные экраны. Согласись, сильно раздражает, когда гонишься вот ты за какой-нибудь тварью, а она хоп – и за границу локации. Здесь же разработчики позаботились о том, чтобы уберечь нас от таких стрессов.

Обещают также, что мы можем собрать свыше сотни различных типов существ. Если отбросить назойливо лезущие на ум ассоциации с покемонами (всех их вместе соберем, соберем!), то легко можно понять, что игроку вряд ли предстоит преодолевать свой полный лишений путь в одиночестве. А какая компания может быть лучше десятка-другого всевозможных монстров, храпящих над ухом! И, как нам обещают, посредством всего этого безобразия можно будет сражаться, причем, создавая собственные тактики сражений (ей-богу не вру, так и написано). Слава богу, существа не будут бездумными болванчиками, которых только на мясо и пускать, коль проголодался. Их можно переодевать в различные броньки и всучивать в потные ладошки и лапки самое-самое лучше вооружение и прочие геройские аксессуары.

Всю эту толпу, разумеется, будет вести главный герой. Полководцев выбирать можно будет из пяти различных типов, причем каждый из них сможет вести борьбу по-своему, в зависимости от предпочтений и навыков.

НУ РАССКАЖИТЕ НАМ ЕЩЕ НЕМНОГО

Вот, собственно говоря, и все. Разработчики молчат, будто от разглашения секретов будущей игры может случиться что-то страшное. Будет печально, если столь упорное молчание вызвано всего лишь тем, что на самом деле у ребят из команды кроме движка ничего не готово.

ЗВЕЗДНАЯ КОМАНДА



Больше всего надежд нам внушает звездный состав команды Arvirago. Практически все разработчики перешли в новую фирму из известной Pyro Stuidos, на счету у которой «те самые» *Commandos: Behind Enemy Lines* и их продолжение. Что же, будем надеяться, что немалый опыт разработки игр поможет создать настоящий шедевр. Поскорее бы...



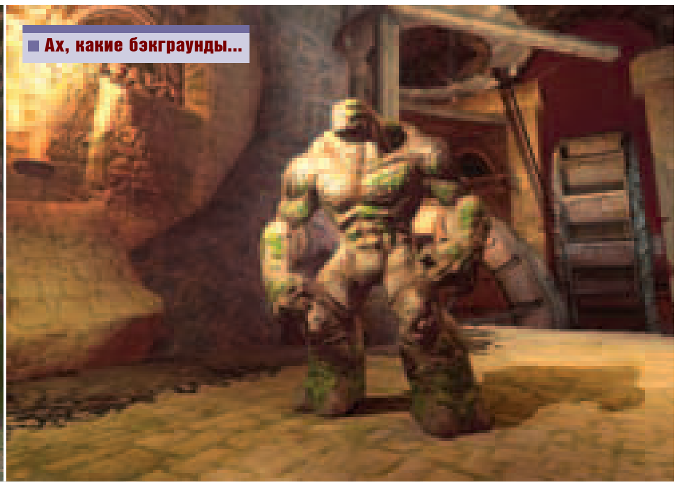
БОИ И ПЕЙЗАЖИ

Меня, например, в скриншотах гораздо больше привлекает все то, что расположено на заднем плане: водяные мельницы, каменные дворцы. Приятен и кадр битвы, который позволяет примерно представить себе, каков же будет этот бой в реальном времени. Судя по количеству находящихся на экране персонажей, битвы будут скорее тактическими, но для того, чтобы адекватно контролировать такую толпу народа, нужно быть настоящим мастером мышки!





Вот таким топором, да по голове...



Ах, какие бэкграунды...



Текст: Михаил Викторов



Ракеты пошли!



Полагаю, действие происходит где-то в Новой Греции!

ЖАНР ИГРЫ
Action/Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
Targem Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.targem.ru/exmachina
ДАТА ВЫХОДА
Конец 2005 года

EX MACHINA

АПОКАЛИПСИС НАИЗНАНКУ

Историю космического торговца, наемника и героя мы знаем еще со времен *Elite*. Да и было их с тех пор уже не мало. Нет, играть в подобные *Freelancer* игры не надоело, просто делать еще раз то же самое уже неоригинально. Нам бы что-нибудь поприземленнее... А что будет, если человек не выберется в космос, если глобальный кризис остановит развитие и, наоборот, поставит на путь регресса? Что если цивилизацию надо будет строить заново? Кто тогда выступит в роли героя, прокладывающего торговые и дипломатические пути между разобщенными кучками рода человеческого? Герой из махины, стального коня антиутопического будущего. Герой, от которого сильно пахнет бензиновым страхом и ражем «Безумного Макса».

МИРУКАЮКТРАНСАВТО

Водители грузовиков – отважные ребята, от которых многое зависит в этом постапокалиптическом будущем, где вся поднимающаяся из пепла цивилизация расфасована каплями по маленьким самоохраняемым анклавам. Между этими оплотами относительно спокойной жизни лежат просторы беспредела и анархии, а грузовозы-фрилансеры – единственная связующая ниточка между этими форпостами. По шоссе кроме торговцев гоняют наемники и разбойники. В холмах притаились лагеря угонщиков и автомобильных сект, ощетинившиеся разнокалиберными стволами, охраняющие награбленное многолетних рейдов. Настоящие скауты-маниаки, из числа игроков, рыщут в малодоступных и опасных районах особое место, где еще не давило почву колесо отважного грузовоза. Где можно найти не только предметы былой цивилизации, но и ответы на вечно терзающие вопросы типа «кто мы такие?» и «зачем все это нужно?».

В этом агрессивном мире люди кучкуются в кланы. У каждого из которых своя эмблема, законы, технический уровень и отношения между собой. Ты можешь вступать в одни кланы, воевать против других, плевать на третьих. Решить текущие трудности можно разными способами, все зависит только от твоих личных предпочтений.

БРОНИРОВАННЫЙ КУПЕЦ

Города – средоточия цивилизации, источники заданий, топлива, оружия, техобслуживания. Это разобщенные ячейки заново формирующейся экономической системы.

Твой автомобиль – не роскошь, и даже не средство передвижения. Он – единственное средство выжить



Это строение попахивает инопланетянщиной.



Ex Far Cry.

Экономика грузовоза проста – на простеньком разбросе цен заработать прибыль от купли-продажи. В ***Ex Machina*** двенадцать видов товаров, некоторые из которых запрещены в разных кланах. И чтобы жизнь медом не казалась – максимальный разброс цен обычно в анклавах, расположенных далеко друг от друга, с многократно усиленными дорожными опасностями. Ты можешь повлиять на динамику цен в посещаемых тобой городах; это понятно, если продать большую партию какого-либо товара и тем самым насытить спрос на него, не стоит и думать о повторном заезде по тому же маршруту, – поездка может выйти убыточной.

ВОТ МОЯ ТАЧКА, ЧУВАК!

Твой автомобиль – не роскошь, и даже не средство передвижения. Он есть средство выжить во враждебном мире. Поэтому ты и любишь его совершенствовать, меняя кузов и начинку, не забывая обвешивать стволами различной огневой мощи. Орудия и ценные предметы апгрейда не только продаются в анклавах, но и остаются среди груды металлолома от поверженных врагов. Также уникальные устройства можно обрести, выполняя дополнительные задания или пытливо исследуя мир. И соответствующее изменение будет реально отражено на облике машины.

СТОПАМИ FLATOUT

Ex Machina обладает очень крутой физической моделью. Машины мнутся, горят, взрываются, и все это – в зависимости от того, что с ними произошло. Колеса восьмерят и отваливаются. Корпус разваливается на несколько частей, или какая-нибудь из них при критическом повреждении взрывается. Деревья ломаются, ограды рушатся, зазевавшиеся пешеходы бывают раздавлены или подброшены над машиной. Причем все падает куда надо; на моих глазах мощный бронированный грузовик ударил в небольшое дерево у корня, завалил себе на кузов и еще долгое время ездил с ним по дороге как рыцарь с пикой на ристалище, пока не задел им другой транспорт, после чего елка осталась помехой на шоссе.

У каждой машины есть свои технические характеристики и параметры. Скорость, сила тяги, масса и прочие, – все учитывается при расчете поведения самой машины и ее бли-

СУПЕРМАХИНА



Помнишь рекламу Snickers, где парни на экскаваторах бочками в волейбол играют? В *Ex Machina* тоже есть ценители тонкого юмора. Один из мировых мини-боссов, помесь крана с экскаватором, хватает ковшом покореженные и «на ходу» автомобили и швыряет в «кого ни попадя». Хотя попадает в основном в тебя.
И таких уникальных шутников в игре аж полтора десятка.

ГЕРАКЛА В СТУДИЮ!

Deus Ex Machina – «бог из машины». Латинское название драматургического приема древнегреческих трагиков. В тех случаях, когда действие слишком запутывалось, греческие трагики прибегали к искусственной его развязке. Они выводили на сцену божество, которое своим вмешательством быстро приводило сложную интригу к развязке. Это божество выводилось на сцену на особой подъемной машине (отсюда и название). В переносном смысле "deus ex machina" называют лицо, неожиданно, немотивированно появляющееся в драме для разрешения действия.





Толпа на толпу – старый испытанный дедовский способ.



Сколько запчастей!



Просто был очень трудный рабочий день.



I love the smell of napalm.



Эй приятель, а ну отдай все свои товары!

жайшего окружения. При большом моменте инерции и скользкой поверхности или пластичном грунте будь готов к заносу, и если твой грузовичок легкий, ты быстро выправишь курс, а вот если твоя махина больше смахивает на бронетранспортер – будь готов к шоу «корова на льду».

МАГИЯ EX MACHINA

Разработчики из екатеринбургской студии **Targem Games** известны в первую очередь своей игрой ***«Магия Войны: Тень Повелителя»*** и дополнением к ней ***«Магия Войны: Знамена Тьмы»***. Видимо, за долгие три года работы над «Магией Войны», они так устали от стратегии и фэнтэзи, что переключились на абсолютно непохожий жанр. Проще говоря – с фентези на полный постапокалипсис. Оригинальность идеи ***Ex Machina*** настолько всем понравилась, что уже после года работы игра выглядит готовой на 80%. Что ж, мы ждем игру с искренним нетерпением.



ПУЛЯ – НЕ ДУРА

Времена непроходимо тупого неприятеля прошли. Теперь каждый воин дороги помнит о своих слабых и сильных сторонах. Обладатель дальнобойной пушки займет снайперскую позицию, пока его бронированные союзники отвлекают тебя оружием ближнего боя. Противники на легких авто постараются, кружа вокруг тебя, вести огонь по слабым местам твоей тачки. А за бугром может притаиться носитель системы «Град» из совершенно другого анклава, который с радостью выжжет парой залпов и тебя, и нападающих.

НЕТ СКУКЕ!

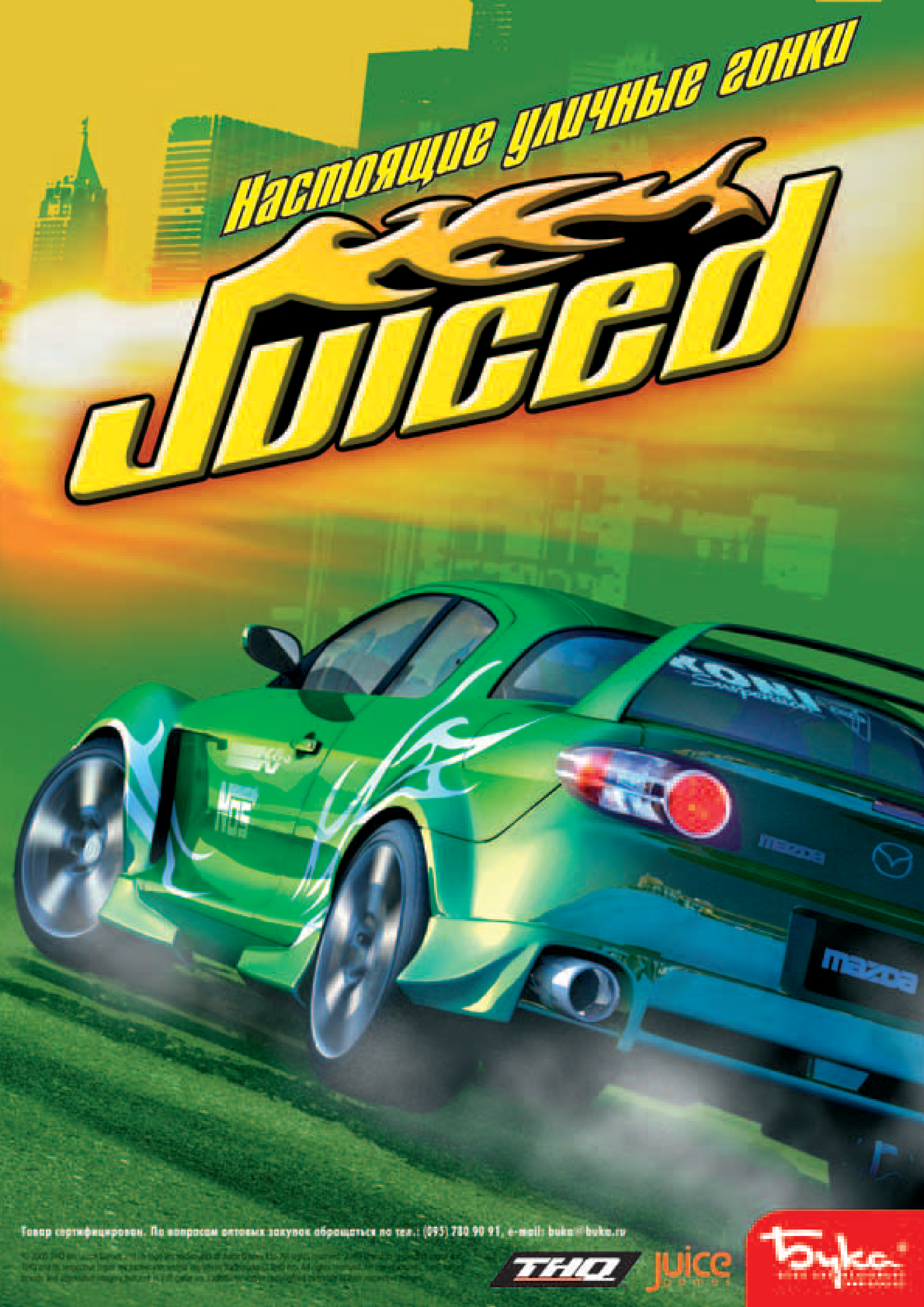
Все помнят однообразность внесюжетных миссий в ***Freelancer***, которая несколько портила впечатление от игры. Во избежание того же в Ex Machina планируется сделать систему побочных заданий, привязанных к окружающему игровому миру – дизайну местности, локальному населению и динамичному изменению обстановки. Подобная схема в ***World of Warcraft*** послужила хорошим примером. Миссии не ограничатся типо-



Погодите, погодите, похоже, меня контузило...



Это я прикидываюсь грудой металлолома. На самом деле я еще о-го-го.


Настоящие уличные гонки
Juiced
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
THQ
juice games
Бука



Придется основательно починиться.

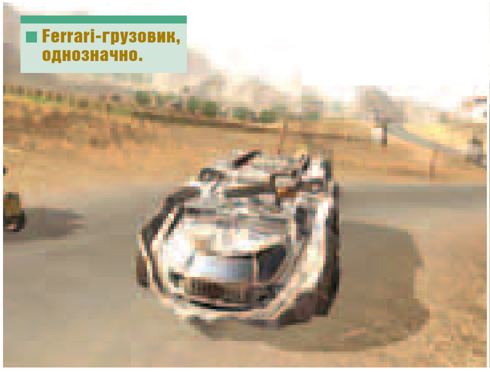


Доползти бы до города...

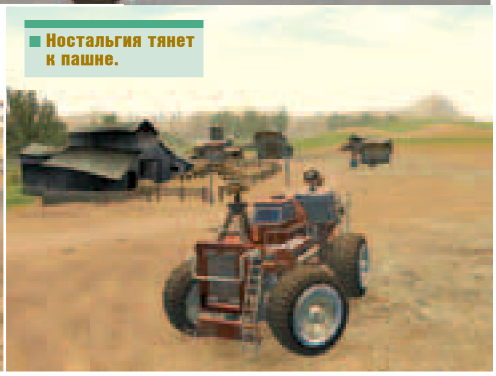
ОДИН НА ДОРОГЕ



Сетевая игра пока не планируется, но, как утверждают в компании «Бука», если после выхода публичной демо-версии игры люди захотят многопользовательский режим, то он будет присутствовать в финальном релизе *Ex Machina* или будет выпущен как официальное дополнение. Более того, разработчики уже задумываются над «клановой схемой» интернет-сервисов.



Ferrari-грузовик, однозначно.



Ностальгия тянет к пашне.

выми: «доставь груз туда-то» или «замочи того-то». Будут и такие, куда без них, но, принимая во внимание специфику игры и мира, появятся нестандартные миссии, как то «найти тайник посреди топи» или «провезти груз сквозь минное поле», а, возможно, и «прорвать блокаду такого-то городка».

EX MACHINA

Да, все очень хорошо. А главное – красотища-то какая... все машины так детально проработаны, все цвета вокруг гармоничны, окружающие антуражи не загружают дополнительной совершенно ненужной информацией. Ничего лишнего, все по делу – и ведь как симпатично получилось!. Дороги, асфальтированные и грунтовые, а то и вовсе тропки, где-то изрытые воронками, где-то нетронутые временем. Города и деревни, жалобные оплоты новорожденной цивилизации. Поля, фермерские и поросшие вековым бурьяном с вкраплениями мертвых автомобильных остовов. Озера, уже успевшие очиститься от последствий катастрофы и теперь отражающие далекие горы.

И парень «из махины», призванный на сцену для разрешения давнего медленно тлеющего конфликта. Ты.

В Ex Machina планируется сделать систему побочных заданий, привязанных к окружающему миру



Доставка молока в Нью-Бухару – дело серьезное.



Хочу купаться. Однозначно.

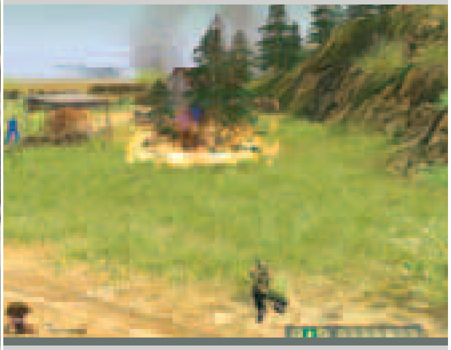

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
СВОЙ В ДОСКУ!
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
"ПУТЕШЕСТВИЕ В УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ МИР СКЕЙТБОРДА" AG.RU
Технология Intel® Hyper-Threading на платформе Intel® Pentium® 4 обеспечивает отличную скорость и плавность работы игры
ACTIVISION
activision.com
NEVERSOFT
DOLBY DIGITAL
gamespy
© 2005 Activision, Inc. Activision является зарегистрированной маркой, THUG является торговой маркой компании Activision, Inc. Все права защищены. Tony Hawk является зарегистрированной торговой маркой Тони Хоука. Разработано компанией Beenox, Inc. GameSpy и слоган «Powered by GameSpy» являются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены. Dolby и символ двойного D являются торговыми марками Dolby Laboratories. Все остальные торговые марки являются собственностью их законных владельцев.
Intel, Pentium являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.



Текст: Николай Макаров



■ В траве теперь можно прятаться. Экипаж бронетранспортера узнал об этом первым.



■ Выкурить засевших в зарослях врагов помогает огнемет.

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1C
РАЗРАБОТЧИК
Best Way
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
Отсутствует
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2005 года

В ТЫЛУ ВРАГА 2

ТРУЖЕННИКИ ТЫЛА

«*В тылу врага»* – игра, отведав которой, непременно хочется добавки. Правда, непродолжительная кампания, не до конца реализованные тактические возможности и отсутствие первоначально толкового сетевого режима мало способствовали большой продолжительности жизни первой части. Похоже, в Best Way намерены исправить свои ошибки.

ВЫХОД ИЗ ПОДПОЛЬЯ

Факт создания сиквела украинские разработчики тщательно скрывали до самой КРИ. Там-то любой желающий мог лично убедиться, что продолжению – быть. Особого ажиотажа около стенда **«1С»**, посвященного ***«В тылу врага 2»,*** не наблюдалась. Видимо, информационная пустота, искусственно созданная вокруг нового проекта, не давала посетителям подозревать, с чем им пришлось столкнуться.

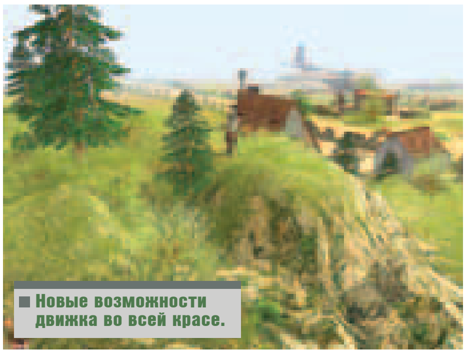
Внешне игры отличаются несильно. Расширены возможности камеры, умеющей теперь заглядывать за спину солдатам и технике. Текстуры заиграли новыми сочными красками, а детализации травы позавидовал бы любой тактический шутер на свежем воздухе. Авторы улучшили даже то, что улучшать, в общем-то, было уже некуда. Разрушаемых объектов станет больше, а милая сердцу картина развороченных городов заиграет новыми красками.

«В тылу врага» привлекала не только внешним видом. Графика сиквела уже не вызывает столько восторгов, но по-прежнему хороша и неповторима. А значит – самое время заниматься рядом прочих насущных проблем, коих у именитой игры осталось немало.

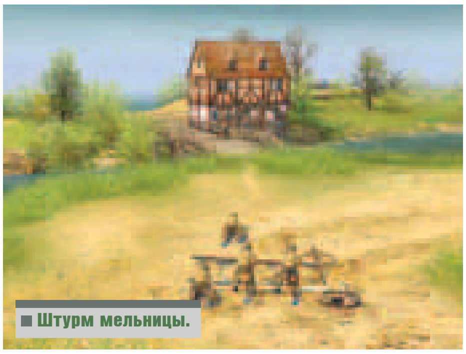
Причины выхода первой части со значительным опережением графика, скорее всего, прозаические. Сказать, что такой поступок был обусловлен гуманностью разработчика и издателя, внявших вдруг стенаниям обезумевших от ураганного геймплея демоверсии масс, можно с трудом. Противостояние на рынке RTS, посвященных Второй мировой, к лету 2004 года обострилось до предела. Гораздо более яркой и талантливой «В тылу врага» пришлось бы соперничать за накопления игроков с другими проектами на равных.

В итоге – невнятная сетевая часть и череда патчей, которыми исправить ситуацию было уже не под силу. Так или иначе, слухи ходили (максимум!) о дополнении. О полноценном продолжении речи не шло.

Сразу же хочется обратить внимание на то, что интеллект подчиненных основательно доработан



Новые возможности движка во всей красе.



Штурм мельницы.

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

Сразу же хочется обратить внимание вот на что. Новый интеллект подчиненных доработан основательно. Пока еще действия солдат трудно назвать самостоятельными, но по сравнению с теми муками, что они испытывали годом ранее, – прогресс ощутимый.

Получив команду двигаться, бойцы аккуратно выходят на позиции, попутно ведя бой с соблюдением элементарных тактических правил. То есть не только используют укрытия, но перемещаются короткими перебежками и даже умеют метать гранаты в случае необходимости. Таким образом, можно прикрывать атакующий отряд издалека с помощью снайперской винтовки или поддерживать пехоту огнем легкой бронетехники.

Зачистка какого-нибудь уютного дворика в Нормандии предстает при таком раскладе очень даже динамичным зрелищем. Пока бегло ведешь стрельбу по окнам домов и укрытиям, прижимая противника к земле, коллеги врываются в закоулки и помещения, ловко орудуя прикладами. Рукопашные схватки теперь тоже имеют место. Исторический факт все-таки, куда без него.

Как будет обстоять дело в итоге, мы узнаем только к моменту выхода демо-версии, ибо разработчики пока не спешат делиться подробной информацией об игре. Пока же и без того заметно, что возможности AI расширились. Дело теперь за тем, чтобы привести текущие наработки потребный вид. При всем восторге, придраться там есть к чему.

Что еще? Как видно по скриншотам, появились зимние уровни. Помимо очевидных графических красот, зима – источник неприятностей для танкистов и экипажей бронетехники. Лед на реках, бывает, не выдерживает, и боевая машина картинно идет ко дну. Плавающих танков, правда, это совсем не касается. Они тоже будут. Как и огнеметчики, и еще много чего.

SEE YOU

Времени у разработчиков осталось немного. **Best Way** хочет выпустить игру уже осенью. Поэтому кратко о том, что хотелось бы видеть в новой игре (думаю, ты разделишь нашу точку зрения).

Во-первых, игре неплохо было бы обзавестись более продолжительной кампанией. Оригинал, несмотря на все старания авторов разнообразить игру, был слишком уж короток. Во-вторых, сетевой код подлежит если не срочной замене, то, как минимум, серьезной переделке.

Как видишь, для счастья требуется немного, но почему-то всегда не хватает.

ПРОЩЕ НЕ БЫВАЕТ



Новый интерфейс легче и функциональнее предыдущей версии. Теперь панели занимают куда меньше места и очень удобны для использования во время боя. Так, из танка по желанию можно высадить строго определенного члена экипажа, а правую нижнюю часть экрана занимает аккуратная панель тактических команд.

И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ...

Огнемет – одна из главных новинок ***"В тылу врага 2"***. Забудь, что ты видел в ***Warhammer 40K: Dawn of War***, выкинь из головы ***Ground Control 2*** – местные поджигатели вне конкуренции! И не только потому, что работа огнеметчика – это, прежде всего, захватывающее дух зрелище. В бою вооруженные огнеметами солдаты – на вес золота. И из помещения врагов выкурить могут, и бронетехнику подпалить. Одно плохо – враги тоже охотно пользуются данным типом оружия. И довольно успешно.





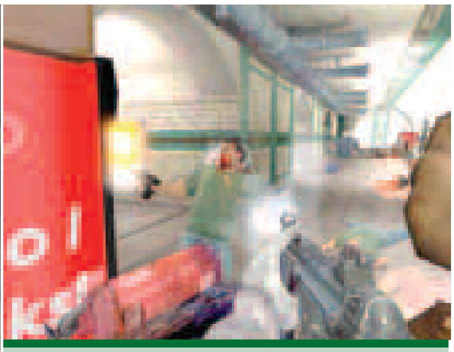
Впервые на экранах. Плавающий танк.



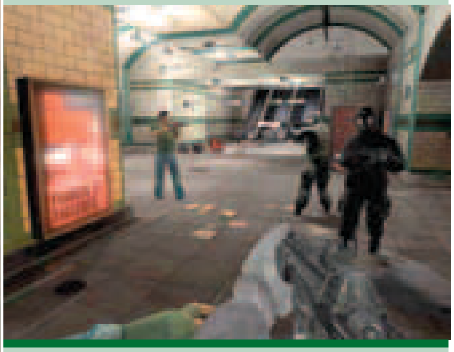
Танкисты и не подозревали, что пушка захвачена.



Текст: Роман "ShaD" Епишин



■ Свинец во рту превосходно обеспечивает право сохранять молчание.



■ «Бросай оружие!», – крикнул спецназовец, по щиколотку провалившись в бетонный пол.

ЖАНР ИГРЫ
Tactical Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Konami
РАЗРАБОТЧИК
Kuju Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.konami-regiment.com
ДАТА ВЫХОДА
Октябрь 2005 года

THE REGIMENT

В БРИТАНИИ ТОЖЕ ЕСТЬ СПЕЦСЛУЖБЫ!

Том Клэнси (Tom Clancy) исправно строчит новые романы, Red Storm методично клепает «рейнбоу сиксы». Как говорится, дела идут, контора пишет, жизнь в офисе бьет ключом. Но вот завистливые англичане из Kuju подобной идиллией совсем не довольны. Преисполненный агрессивного патриотизма и ведомый чувством попранной справедливости коллектив топочет ножками и сучит кулачками. Опять подлые американцы насаждают свою культуру, снова и снова овладевают молодыми неокрепшими умами!

ДЖОН VS TOM

Kuju решила бороться. В ответ на американский ***Rainbow Six*** студия кует ***The Regiment***. Во главе угла – британское спецподразделение по борьбе с терроризмом S.A.S. Место действия – Лондон. Разработчики даже нашли своего идеолога в противовес знаменитому Клэнси. **Джон Мак-Алис** (John MacAleese) не пишет книжек. Зато он как член группы SAS лично принимал участие в осаде иранского посольства в 1980 году. Тогда экстремисты на шесть дней захватили здание посольства, взяв в заложники более двадцати человек. SAS пришлось идти на штурм.

Мак-Алис не только принимает участие в разработке The Regiment как бывший боец SAS, но также осуществляет видеобрифинги непосредственно в игре. Kuju борется за атмосферу.



В качестве изюминки и просто главной фишки игры позиционируется многогранность операций

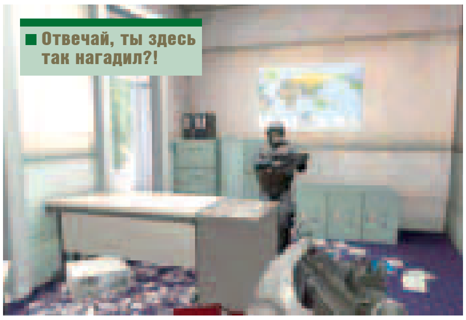
КОНТРОЛЬНЫЙ В ЗАДНИЦУ

Описание предполагаемого геймплея можно смело копировать из рецензий на любой Rainbow Six. Под началом игрока четыре головореза в масках. Цель, как правило, – обезвредить террористов и спасти заложников. Хорошие и плохие парни одинаково скоропостижно умирают от выстрела в голову. Разработчики, правда, уверяют, что их детище окажется гораздо ближе к реализму, нежели продукция **Red Storm**. Стрелять, якобы, придется мало и очень осторожно. За убитого подонка с игрока снимут голову, поэтому целиться настоятельно рекомендуется в оружие негодяя или некритичные для жизнедеятельности органы (в задницу, например).

Впрочем, через несколько минут интервью **Фил Мак-Доннел** (Phil McDonnel), продюсер игры, начинает сам себе противоречить. Он утверждает, что подстреленных супостатов нужно добивать контрольным в



Музыкант свое отыграл.



Отвечай, ты здесь так нагадил?!

голову, иначе остается риск получить мстительную пулю в спину.

Какие из заверений разработчиков более правдивы, решай сам. Мы лишь можем поделиться впечатлениями от одного из уровней The Regiment. Сценарий демонстрационной миссии приводит нас на станцию лондонского метро, где отъявленный негодяй Заффер Нассер (Zaffer Nasser) удерживает и потихоньку убивает заложников. Действия группы SAS. действительно напоминают бесчисленные стычки в бесконечных Rainbow Six. Только динамики у Kuju все-таки больше, несмотря на все увещевания о крайне ограниченном применении оружия.

Кроме метро, террористов заинтересует пресловутое иранское посольство, палаты Парламента и ряд пока не названых лондонских достопримечательностей.

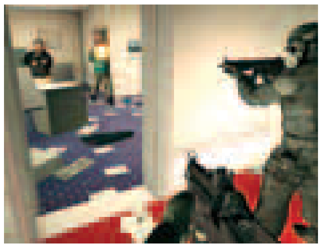
СЛЕДИ ЗА СОБОЙ

В качестве изюминки, гвоздя программы и просто главной фишки игры позиционируется многогранность операций. Kuju справедливо отвергает идею участия в масштабных миссиях всего одной группы SAS. Каждую отравленную негодяйским присутствием локацию зачищает сразу три бригады, причем игрок поочередно командует каждой из них. Действия как бы происходят одновременно, но мы наблюдаем их последовательно. Например, штурмуем крышу группой "A". Во время высадки отправляем к праотцам террориста-охранника, чья нашпигованная свинцом тушка благополучно шлепается на мостовую. Выполнив необходимые задачи, «вселяемся» в командира группы "B", начинающей свой крестовый поход с первого этажа. Пронаблюдав за эффектным падением с крыши расстрелянного вражины, вламываемся внутрь. Таким образом, выступая от лица группы "B", игрок со стороны наблюдает свои собственные действия в составе группы "A" – действительно оригинальная находка.

ЦЫПЛЯТ ПО ОСЕНИ СЧИТАЮТ

Графикой на базе *Unreal Engine 2* и физикой *Karma* никого уже не удивишь. Зато системные требования The Regiment обещают быть весьма демократичны. Да и картинку движок выводит хоть не самую эффектную по сегодняшним меркам, но для тактического шутера приличную. Вон, ***SWAT 4*** скушали, не подавились. Вряд ли «Rainbow Six от Kuju» нахватает с неба звезд, но шансы сделать весомый вклад в «шутеростроение» у британской команды неплохие. Насколько весомый – оценим осенью.

ДВЕРЬ С НОГИ!

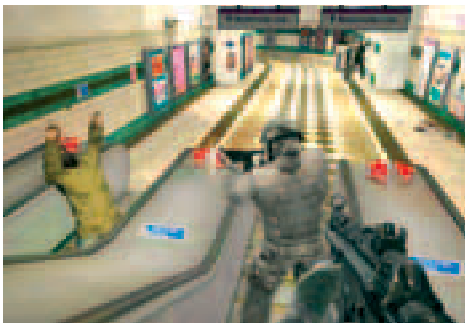


Нелепой проблемой во многих *Rainbow Six* были баррикады. Стол, придвинутый террористами к двери, по неведомым науке причинам нельзя было просто сдвинуть! *The Regiment* подчиняет все предметы *Karma*-физике, разрешая тем самым игроку взаимодействовать с ними.



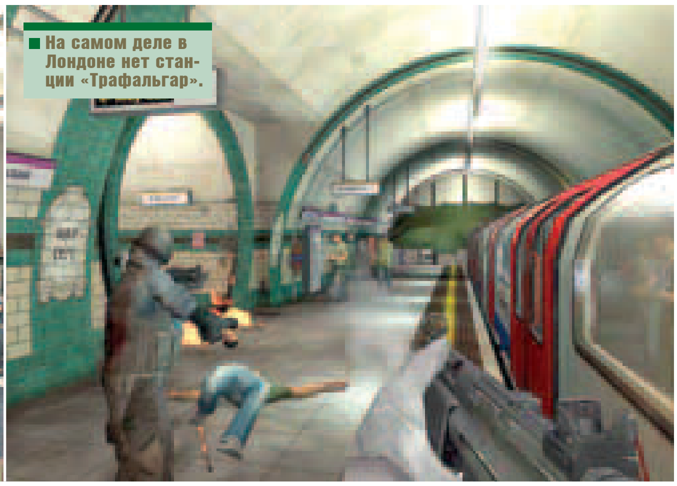
SPECIAL AIR SERVICE

Подразделение SAS возникло в Британии в годы Второй Мировой войны. Его концепцию разработал капитан Дэвид Стирлинг (David Stirling), поправляя здоровье после неудачного прыжка с парашютом. Бойцы SAS, по его идее, должны незаметно десантироваться с самолетов в тыл противника и проводить там диверсионные операции. Первые же рейды отряда в Северной Африке и оккупированной Франции оказались успешны. Стирлинг в 1990 году был произведен в рыцари.





Хотел бы я так ворваться в офис налоговой...



На самом деле в Лондоне нет станции «Трафальгар».

СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ

СОЛО ДЛЯ ЛИНКОРА

В то время, как все нормальные люди делают глобальные стратегии, тактические варгеймы и самолетные аркады, товарищи из Lesta Studio замахнулись на эти три жанра одновременно. Убедившись воочию, могу засвидетельствовать: замах выглядит очень убедительно...

Текст: Николай Макаров

ЖАНР ИГРЫ
Strategy/Simulator
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
Lesta Studio
ПОЙДЕТ
Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 1.5MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО CD:
Два
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.steelmonsters.com

ИСТОРИЯ ОДНОГО БЕЗУМИЯ

Один мой коллега заметил как-то, что если в России делают игру, то это либо тетрис, либо сразу симулятор вселенной. И правда, вкратце идея ***«Стальных монстров»*** такова. Карта Тихого океана a-la ***Rome: Total War***, цветные фишки в роли оперативных соединений и одиночных боевых групп, военно-морские базы, разбросанные на островах и континентах. На основных базах сосредоточен производственный потенциал, склады, ремонтные мощности и так далее. Сформированные соединения аккуратно передвигаются по клеточкам и вступают с врагом в бой.
И тут уже за дело берется местный графический движок. Скрупулезно нарисованные (вплоть до зенитных расчетов на палубе) корабли бороздят просторы шейдерной воды (незадолго после нашего отъезда из Санкт-Петербурга, разработчики отрапортовали о поддержке игрой шейдеров версии ***2.0***), а над ними кружат не менее симпатичные самолеты. Разгоревшееся сражение выглядит, как ему и положено. Я видел, как небо разрезают трассеры зенитных автоматов и вспышки разорвавшихся снарядов. Аккуратные столбы воды, поднимающиеся вокруг кораблей, свидетельствовали о посредственном мастерстве наводчиков. Видел, как торпедоносцы, находясь в огненном коконе ураганного зенитного огня, сбрасывают торпеды, а из люков бомбардировщиков сыплются на головы матросов смертоносные фугаски. Происходящее нельзя сравнивать с серьезными морскими играми, вроде ***Harpoon***. Сравнение с ***Fleet Command*** тоже неуместно. Как минимум, об этом говорит возможность оседлать любой самолет, и вести бой уже самостоятельно. Сейчас разработчики подумывают о том, чтобы сделать управляемой зенитную артиллерию на кораблях. К сожалению, идея сделать доступным еще и управление подводными лодками не прижилась из-за трудностей концептуального характера – очень уж аркадно получалось. Но зрелищность игры выгодно отличается от скучного официоза лобастых варгеймов, ни минуты не заигрывающих с нашими эмоциями.

ШАГ ЗА ШАГОМ

На первый взгляд – все довольно просто. «Стальные монстры» подойдет тем, кто проповедует свободу клика. И в тоже время игра достаточно серьезна для того, чтобы доставить удовольствие поклонникам варгеймов.
«Глобальный режим» (он же – стратегический), если копнуть глубже, выходит далеко за рамки той модели, что предлагают разработчики ***Total War*** и иже с ними. Производственный и научный менеджмент требуют серьезного стратегического планирования. Игра начинается в 1940 году, когда до крупных сражений еще целый год (начать войну, правда, можно в любой момент), но готовиться нужно немедленно. Принятые решения станут реальностью только по прошествии длительного времени, а насколько полезными они окажутся – неизвестно. Поэтому думать придется гораздо чаще, чем давить на гашетку. В конце концов, можно пройти всю игру в стратегическом режиме, ни разу не заглянув в бездну сражений.
Тотальная война – дело затратное. Как распределить весьма скудные ресурсы – предпосылка к серьезным размышлениям. Никто не мешает отказаться от технического прогресса и вступить в войну с армадой устаревших линейных кораблей и авианосцев, на которых ютятся отсталые самолеты. Если повезет, вооруженные до зубов по последнему слову техники враги, не разорвут твой флот в клочья при первой же встрече.

НАЧАЛО ВСЕГО

7 декабря 1941 года считается официальной датой начала войны между Японией и США. В тот день ранним утром японская авиация атаковала американский флот в бухте Перл-Харбор, которая являлась основной военно-морской базой США на Тихом океане. Несмотря на то, что американцы понесли серьезные потери (из восьми линкоров, стоявших в бухте, четыре были потоплены), им вскоре удалось перехватить инициативу в результате сражения у атолла Мидуэй. До сих пор историки и просто любители истории спорят, чем на самом деле была для США атака японцев на Перл-Харбор: «Днем позора», как назвал 7 декабря президент Америки Франклин Рузвельт, или же просто весомым поводом начать войну. В пользу второй версии, как минимум, говорит знаменитое высказывание командующего Тихоокеанским флотом США, Честера Нимица: *«Слава богу, что американский флот был 7 декабря на своей базе»*. Как бы там ни было, потеря всего 29 самолетов обернулась для Японии катастрофическим поражением и позорной капитуляцией. А нападение на Перл-Харбор американцы по-прежнему считают вероломной агрессией японских милитаристов.





Стратегический режим. Незамысловатая внешность скрывает бездну макроменеджмента.

Модернизация вооружения – дело не только необходимое, но и увлекательное. Разработчики не побоялись очевидных трудностей и отвергли присущую таким масштабным играм абстракцию. В «Стальных монстрах» можно не только разработать новый двигатель, зенитное вооружение или продвинутые противолодочные средства обнаружения, но и модернизировать нужные суда и самолеты в соответствии с текущими потребностями. Такой шаг в сторону реализма сделал бы честь любой игре. Таким образом мне удалось оборудовать устаревший эсминец новейшим сонаром и радаром, после чего его боевая ценность возросла до уровня младших братьев, только сошедших со стапелей. Собственно, модернизированные американские ветераны-четырехтрубники успешно топили подводные лодки во всех частях света. Это притом, что к тому моменту срок их службы насчитывал по несколько десятков лет.

Новое – не всегда лучшее. Строительство линкора займет уйму времени, тогда как модернизация уже имеющихся обойдется намного дешевле, а их боевая ценность значительно повысится. И авианосцы, и самолеты, и подводные лодки – каждый класс боевых машин требует внимания. На что поставить? На линейные корабли или на авианосцы? Возможных вариантов развития множество, но не все они ведут к победе. Всесторонние вопросы развития военной техники сводятся в итоге к тактике ее применения. В этом вопросе научная деятельность тоже будет играть большую роль. Вооружение кораблей, подлодок и самолетов можно подбирать самостоятельно, модернизировать, и запускать в серию новые модификации.

Кстати, концепция «Стальных монстров» предусматривает выход за рамки истории. Когда развитие техники целиком передано в руки игрока, грезить о соблюдении исторической достоверности не приходится. Тут, как говорится, флаг в руки. Применение управляемых ракет и атомная бомба – вопрос известных желаний. Разработчики не поленились приготовить для игроков массу сюрпризов в области вооружения.

БУДНИ

Разумеется, техника не существует только для развлекательных нужд. Специфика тотальной войны требует постоянного присутствия на театре военных действий. К нашим услугам высший командный состав – люди, которым предстоит командовать сформированными оперативными соединениями. Назначать их и распределять задачи придется тебе самому. От способностей командира зависит полезность действий, так что отделу кадров потеть придется постоянно.

Не остались в стороне и чисто хозяйственные вопросы. Флот пожирает массу ресурсов и требует постоянного снабжения. Сам по себе этот вопрос никак не решится. Так что пришлось мне самостоятельно снаряжать транспорты и прокладывать маршруты их движения, учитывая также, что одинокие транспорты в открытом море предельно уязвимы, а потому необходимы были сопровождающие корабли (прежде всего – миноносцы). А вот для атак вражеских конвоев нам потребуются в большом количестве подводные лодки. Кстати, несмотря на то, что подлодки пока неоправданно сильны, мне очень понравилось, что им приходится всплывать для подзарядки ба-



На вопросы отвечает **Евгений Ступников (далее Е.С.)**, дизайнер, ведущий тестер.

PC ИГРЫ: Как давно ты работаешь над игрой, и чем конкретно занимаешься?
Е.С.: Год с небольшим. Сначала занимался сборкой игровых ландшафтов, сейчас делаю набор исторических сражений.

PC ИГРЫ: Насколько точно соблюден баланс сил? Пришлось чем-нибудь жертвовать в пользу играбельности?
Е.С.: Конечно, историческими реалиями пришлось пожертвовать. Особенно когда был утверждена возможность игры за обе стороны. Также в некоторых битвах пришлось отказаться от достоверного количества техники, принимавшей участие в сражениях.

PC ИГРЫ: Какие ключевые исторические битвы мы в итоге увидим?
Е.С.: Гуадалканал, Перл-Харбор, Мидуэй, перехват Ямамото, потопление «Ямато», бой в заливе Лейте, Филлипины, ядерная бомбардировка Японии, потопление линкоров «Принц оф Уэллс» и «Рипалс».

PC ИГРЫ: Состоят ли сражения из связанных эпизодов (как было, например, в битве за Гуадалканал)? Или же они протекают на одной тактической карте?
Е.С.: На одной карте. Каждая миссия – это отдельное сражение.

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

Боеспособность флота в **«Стальных монстрах»** сильно зависит от ресурсного обеспечения. Зависимость эта намного серьезнее, чем в других играх такого масштаба. Так, игроку придется постоянно заботиться о снабжении удаленных от баз оперативных групп с помощью транспортов. Чтобы иметь возможность сражаться, флот должен не только быть обеспечен боеприпасами и топливом, но и располагать достаточной численностью личного состава.

Производство тоже требует затрат. Всего в игре используются четыре вида ресурсов. Деньги – универсальный ресурс для постройки любых юнитов и сооружений. Деньги образуются из доходов регионов, которые в свою очередь зависят от количества промышленных предприятий регионов. Нефть – топливо для юнитов. Без топлива ничего не будет летать и ходить по морям. Топливо нужно добывать и доставлять к месту битвы. Противник будет пытаться воспретить эти перевозки, также как и доставку других ресурсов – металла и алюминия. Сталь используется в основном для строительства кораблей, но и для самолетов тоже необходима, поскольку двигатели и некоторые силовые элементы также строятся из стали. Алюминий – «крылатый металл», – из которого и строятся фюзеляжи самолетов.





На вопросы отвечает **Сергей Титаренко (далее С.Т.)**, руководитель проекта.

PC ИГРЫ: Страшно было браться за такой большой проект? Вот люди делают себе RTS, продают потом миллион копий...
С.Т.: Нет. В индустрии мы давно – опыт определенный был. Кстати, начали мы как раз с RTS. Сделали довольно неплохой для начала проект ***«Антанта»***, который неплохо продался.

PC ИГРЫ: То есть захотелось чего-то нового?
С.Т.: Да. Хотелось сделать что-то оригинальное. Современный геймер настолько искушен, что ему интересны игры постмодернистского плана – играющие с категориями жанров, и смешивающие их в неповторимый коктейль.

PC ИГРЫ: *«Стальные монстры»* – проект, за который команда бралась, полностью рассчитав свои возможности?
С.Т.: Пожалуй, да. С 1999 года **«Леста»** занималась игровым аутсорсингом для Америки и Европы. Делали довольно много для крупных известных тайтлов (назвать которые не могу в силу контрактных обязательств), набирали опыт и мастерство. «Стальные монстры» – проект, требующий максимальной концентрации усилий гейм-дизайна, арта и программирования, и мы на момент начала были уверены в том, что нам своей компетенции хватит, и мы справимся.

тарей. В бою этот нюанс имеет принципиальное значение, так как в это время данный юнит практически беззащитен против авиации и эсминцев. Пока я в тактическом режиме охотился на суда противника, гидросамолеты настойчиво пытались атаковать мои подлодки при всплытии.
Как видишь, для обычной стратегии в реальном времени проблем очень много. Но хвататься за голову не стоит. Времени будет предостаточно, так как «Стальные монстры» рассчитаны все-таки не на тех, кто «проходит» игры, а на тех, кто в них играет.

ОСТРЫЕ УГЛЫ

Участвовать во всех сражениях, которые неизбежно охватят огромный театр военных действий в Тихом океане после 1941 года, конечно же, нереально (хотя такая возможность есть). Но руководить крупными битвами желательно самому. И не потому, что железу доверять нельзя. «Стальные монстры» – RTS. Игру нельзя сравнивать с серьезными варгеймами. Пошаговый варгейм на море, особенно если речь идет об авианосцах, – плохой варгейм. Игра ***Harpoon***, посвященная современным боевым действиям, вышла в 1989 году, и шла только в реальном времени. То есть, задолго до всяких там ***Dune 2***, ***C&C*** и ***Warcraft***. И дело было даже не в том, что ребятам из **Artech** очень хотелось изобрести велосипед. Просто специфика того требует. Поэтому даже когда такой человек, как **Гэри Григсби** (Gary Grigsby) делает варгейм, посвященный войне в Тихом океане, получается так себе. Так вот, бой в «Стальных монстрах» – действо, которое можно прервать разве что «паузой». И еще позорным бегством, разумеется.

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

Перед столкновением противника еще нужно обнаружить. С этого все, как правило, и начинается.
Затем в дело вступают стационарные РЛС, подлодки и гидросамолеты. На тактической «карте» полно забот у разведывательной авиации. Пространства, на которых разыгрываются битвы, просто огромные. За всеми маневрами противника, а также о состоянии его сил, нужно постоянно следить. Чем раньше обнаружишь вражеское соединение, тем больше будет времени, чтобы сманеврировать и поднять в воздух боевые самолеты (впрочем, сами разведчики не лыком шиты; могут и огрызнуться при случае).
Специфика боевых действий между Японией и США была в том, что главную роль играли авианосцы, а прочие суда выполняли скорее только функции непосредственной поддержки, вроде плавучих зенитных батарей. Во всяком случае, первое в истории морское сражение, где противники не истратили ни одного снаряда, произошло в мае 1942 года, в Коралловом море. Окончательно же могущество авианосцев подтвердилось в битве при атолле Мидуэй. Главное тут – не краткий исторический экскурс. Авианосцы – стержень той войны. Пошаговое использование авианосцев – это все равно, что пошаговый авиасимулятор.
Надо сказать, старались разработчики не зря. «Стальные монстры» сделаны так, что мало просто играть, полагаясь на интуицию. Это возможно, но не так интересно. Знание ре-



Тактический режим. Конвой отражает атаку самолетов противника.

КАК ФИЛЬМ СТАЛ ИГРОЙ

Первоначально ***«Стальные монстры»*** задумывались как документальный проект. Идея игры по Второй мировой на Тихом океане органично легла на подготовленную почву. Труды видеоотдела не прошли даром: высокодетализированные 3D-модели кораблей и самолетов, сделанные на этапе подготовки ленты, вошли в интро игры. «Стальные монстры» – таковым было название фильма. Именно стальные громады кораблей, строившихся много лет, и сами по себе являющиеся историческим событием для США и Японии, стали ее главными героями. Почему Тихий океан? На этом сеттинге, по мнению руководителя проекта **Сергея Титаренко**, наиболее полно можно реализовать глобальную военно-морскую стратегическую игру с элементами тактики и симулятора. На Тихом океане успех военных операций определялся экономическими показателями, ресурсной базой, планированием крупномасштабных боевых действий, мастерством и опытом пилотов, развитием технологий, разведывательными операциями... Трудно представить себе исторический фон, более подходящий для идеи игры по масштабности военно-морских сражений. То же можно сказать и о тактике ведения войны, которая сформировала современное представление о роли морской авиации.



Изначально «Стальные монстры» должны были стать документальным фильмом.



Режим симулятора. Да, и посадка на авианосец здесь тоже есть.

альной тактики применения боевых кораблей, подлодок, авиации и авианосцев, делает игру намного разнообразнее.

УКРОЩЕНИЕ МОНСТРОВ

Итак, главной целью почти всегда являются авианосцы. Можно собрать рамкой все подшефные корабли, и послать их в последний и решительный бой, который, наверняка, закончится сокрушительным поражением. AI не дремлет. Хотя в данный момент работа компьютерного оппонента вызывает много нареканий, большинство из них носит, скорее, рекомендательный характер.

Понятно, что авианосцы не сражаются друг с другом. Для этого существует авиация. Не зря именно самолеты сделаны управляемыми. Конечно, не ***«Ил-2: Штурмовик»*** получился, но и чудес особых натворить не удастся, несмотря на аркадное управление и бомбометание. На подходах к вражеской эскадре зверствуют истребители и палубная зенитная артиллерия (кстати, эсминцы, как и положено, не брезгуют главным калибром в борьбе с авиацией). Выйти на цель невредимым, да еще и прицельно отстреляться мне удавалось редко. Как правило, задолго до этого мой самолет превращался в пылающий факел, камнем летящий в море.

В каждый самолет можно пересесть в любой момент боя, когда это кажется необходимым. Хотя на воде гораздо больше действий, требующих постоянного выполнения, в критическую минуту лучше взять управление каким-нибудь самолетом на себя. В борьбе с истребительной авиации противника этот метод работает безотказно. Кроме того, доступны места стрелков. Часто эта возможность оказывается очень полезной, поскольку AI с неохотой отгоняет с хвоста преследователей. Неоднократно мне приходилось занимать место стрелка, и лупить по рыскающим в поисках жертвы истребителям.

ПОСЛЕДНИЙ БОЙ

Чем мне нравятся «Стальные монстры», так это игровыми ситуациями. Повторюсь в очередной раз, что игра – ни в коем случае не варгейм. Но неторопливый геймплей и искренне желание разработчиков сделать игру исторически достоверной подкупают. Сражения протекают не как привычная свалка синеньких и красненьких, преследующих смутные цели. Даже просто наблюдать за ними – уже интересно.

Не менее любопытным видится режим кампаний. Их будет две: историческая и свободная. В исторической больше придется отвлекаться на указы высшего командования. Будут и Перл-Харбор, и Мидуэй, и Гуадалканал. А вот свободная кампания длится до 1948 года и никаких ограничений не имеет. Воюй хоть все восемь лет без перерыва.

Что же до сомнений... Они есть. Главным образом, из-за масштабности игры. Хочется верить, что баланс будет доведен до ума. Получится ли реализовать задуманное, покажет время. Трудностей много, дата релиза все ближе, а в виденной нами версии те же подлодки безнаказанно топили эсминцы, а крейсера, линкоры и авианосцы шли на дно с завидной регулярностью.

При этом все равно хочется быть оптимистом и пожелать Lesta Studio удачи. «Стальные монстры», в любом случае, будут увлекательной игрой. А достанется ли часть этого пирога поклонникам варгеймов – увидим.



На вопросы отвечает **Владимир Гремицкий (далее В.Г.)**, гейм-дизайнер проекта.

PC ИГРЫ: Чем принципиально отличаются историческая и свободная кампании?

В.Г.: В исторической кампании расстановка сил по численности войск и географии максимально приближенна к концу 1940 года. При этом территории, принадлежавшие Британии и Голландии, присоединены к США, образуя единое пространство. В этой ситуации за японцев играть очень сложно, но интересно!

В свободной кампании каждая сторона имеет по 3-4 региона в метрополии.

PC ИГРЫ: Насколько игрок зависит от прихотей командования в исторической кампании?

В.Г.: Никак не зависит. Игрок – сам себе хозяин. Правительство периодически будет давать задания – но это скорее бонусы, чем обязаловка.

PC ИГРЫ: Какую поддержку будут оказывать флоту наземные силы?

В.Г.: Наземные силы участвуют в бою только при атаке базы (своей или чужой). На базе располагаются, как правило, аэродромы, а также батареи береговой обороны. От атак с воздуха базу прикрывает артиллерия ПВО. При соответствующем уровне исследования технологий на базе могут располагаться баллистические и крылатые ракеты.

МНОГО-МНОГО В ОДНОМ

По словам **Сергея Титаренко**, руководителя проекта, разработчики усердно работали над каждой из составных частей геймплея. В принципе, все элементы (будь то стратегия, тактический варгейм или авиасимулятор) самодостаточны. Можно автономно играть в любой из них, если игроку кажется сложным тотальное включение во все уровни. Например, симуляторный режим вполне может конкурировать с некоторыми симуляторами по красоте картинки и реализованным фичам и значительно превосходит большинство полуаркадных симуляторов. Хотя сейчас сами разработчики стремятся к тому, чтобы все эти уровни обрамляли тактику. Пока военно-морских трехмерных тактических игр такого масштаба на тихоокеанском театре военных действий еще не было. То, что **Lesta Studio** делает сейчас в тактике, – не имеет аналогов. Конечно, игра поначалу озадачивает человека, собравшегося в нее поиграть. Но потом, когда пользователь поймет, какую степень свободы предоставили ему разработчики, он, несомненно, будет этим очарован. Можно играть в стратегию почти планетарного масштаба, при этом имея возможность «вселиться» в отдельно взятый юнит.





ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

ЛЮБОВЬ И ВТОРАЯ МИРОВАЯ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

Беседовал: Сергей “furunkul” Метелев

Первый блин получается комом. Эта многовековая народная мудрость имеет право на жизнь и в игровой индустрии. Ярчайший пример – *Kreed*. Дебют перспективной воронежской компании Burut Creative Team на ниве шутеров от первого лица оказался сыроватым. Не будем сильно углубляться в неприятные воспоминания. В конце концов, плохой опыт – тоже опыт. Разработчики набили шишек и теперь готовы второй раз взять штурмом неприступный жанр. На сей раз в роли «штурмовика» выступает новая амбициозная игра *«Восточный фронт»*. За подробностями мы обратились к главному программисту и руководителю проекта Александру Бородецкому, а также к гейм-дизайнеру и сценаристу проекта Дмитрию Глазневу.

PC ИГРЫ: От фантастики к жанру альтернативной истории. Из-за чего вы решили бросить облюбованное местечко и подались в дебри всевозможных ответвлений от известного всем хода истории?

Дмитрий Глазнев (далее – Д.Г.): Нам всегда хотелось сделать реалистичный проект в мире альтернативной истории. Тема Второй мировой войны показалась команде достаточно интересной, и мы решили использовать последние графические технологии, продвинутую физическую модель и популярный сеттинг в сочетании с собственными решениями. В результате получился продукт, который обладает всеми возможностями современных шутеров и одновременно может предложить игроку что-то новое.

PC ИГРЫ: Главный герой игры, пусть и борется с фашистами, но сам по национальности немец. Почему Карл Штольц, а не рядовой пехоты Василий Теркин?

Д.Г.: Я хочу подчеркнуть, что национальная принадлежность главного героя играет второстепенную роль. Мы считаем, что, играя за немца, вы сможете лучше понять главного героя, прочувствовать его внутренние переживания и увидеть проблему психологического выбора человека, который служил Третьему Рейху, был предан и теперь должен сражаться против своих бывших товарищей под флагом повстанческого движения. Он не злодей и не супер герой, а человек, который попал в сеть политических интриг и неприятного стечения обстоятельств.

PC ИГРЫ: Создание игры о Второй мировой войне требует хорошего знания истории. Как вы повышали уровень своей эрудиции? Назови-

ЖАНР ИГРЫ
First Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
Burut Creative Team
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.russobit-m.ru/rus/games/eastfront
ДАТА ВЫХОДА
Май 2005 года



Естественно, к таким последствиям привел не мой выстрел из пистолета.

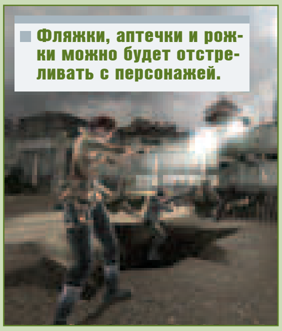


Всего несколько самолетов, а шума то сколько...


В детстве герой наверняка мечтал стать паровозных дел мастером.

ВЫЛЕЧИ МЕНЯ

PC ИГРЫ: Будут ли присутствовать в игре аптечки? Если да, то на всех ли уровнях сложности?
Д.Г.: Будут. Часть их них будет просто лежать на уровне. Но в основном их носят с собой враги. Мы разработали технологию, которая позволяет моделировать реалистичное обмундирование. То есть на людей мы «вешаем» целую кучу различных «физических» висюлек: рожки, аптечки, саперные лопаты, фляжки, планшеты и так далее. Все это существует независимо от солдата. То есть, если присмотреться, то можно заметить как при его движении все эти "прибамбасы" на нем колышутся и болтаются. Во время боя они могут отстреливаться. Некоторые их этих предметов после смерти солдата можно поднимать и использовать – те же аптечки или автоматные рожки, например.

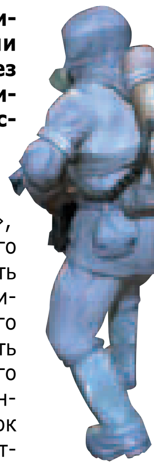

Фляжки, аптечки и рожки можно будет отстреливать с персонажей.

те книги и фильмы о войне, которые произвели на вас наибольшее впечатление?
Д.Г.: Мы уже три раза посмотрели «Спасти рядового Райна» и снова перечитали «Буратино» (*смеется*). Если серьезно, то в компании подошли к вопросу максимально ответственно. Наши сценаристы пересмотрели исторические заметки того времени, поговорили с ветеранами, а для более детальной передачи атмосферы оккультного Рейха мы использовали книгу Елены Блаватской «Тайная Доктрина» и личные записи одного из членов «Аненербе» (читай врезку).

PC ИГРЫ: Что-то мы все о культурном наследии и прочих заимствованиях. Наверняка у вас полно своих идей. Что нового откроет ваш *«Восточный фронт»* в поджанре милитаристических шутеров от первого лица?
Д.Г.: Да, привнести в жанр что-то свое, оригинальное, дать игроку новый игровой опыт – это та задача, которая стояла перед нами на первом месте, и мы отдельно работали над этой проблемой (не секрет, что сегодня для жанра FPS новый игровой опыт – это действительно проблема). Смею надеяться, что отчасти нам удалось ее решить. Не считая технологических аспектов, я делаю ставку на наш "эмоциональный" движок с его системой бонусов, поощряющей игрока за красивую и техническую манеру игры и такую особенность проекта, как искривление времени (time corruption).

PC ИГРЫ: Искривление времени? Расскажите подробнее?
Д.Г.: Искривление времени – это именно та способность, которую, согласно нашему сюжету, приобретали юберзольдаты Империи. Суть этой способности состоит в генерации мозгом гравитационного поля – настолько мощного, что пространство в некой области вокруг человека начинает сжиматься со скоростью света. Как известно из законов физики, тела, двигающиеся со скоростью света, останавливаются во времени. Таким образом, вокруг человека образуется область наподобие черной дыры. Все объекты, кроме фотонов света, попадающие в поле ее действия, зависают – их время останавливается. Однако, внутри этой области искривления время движется с обычной скоростью. Таким образом, человек оказывается защищен своего рода кольцом времени, которое движется вместе с ним в пространстве и которым он может манипулировать. Об это можно еще долго рассказывать, но лучше один раз увидеть, как, например, огромный раскаленный снаряд из пушки «Тигра» зависает прямо перед вашим носом, порождая вокруг себя красивые воздушные волны, но стоит сделать шаг в бок и дальше начинается самое интересное.

PC ИГРЫ: Дальше, наверное, начинается скрипт... Возможно ли представить себе ваш проект без скриптов? Насколько сильно привязан мир игры к заранее срежиссированным действиям?
Д.Г.: Я являюсь открытым сторонником скриптового подхода. Можно до хрипоты спорить о «живом мире», но пока для данного жанра нет ничего лучше, чем скрипты. Можно потратить уйму сил для адекватного математического моделирования воздушного боя, а можно в нужном месте подбить нужный самолет и красиво разбить его об землю. Сами понимаете, что шансов на то, что в первом случае игрок увидит такую же красивую и впечат-




Обратите внимание на то, как тщательно прорисованы гусеницы.


А вот и местечко приготовлено. Думаю, для нас...


Разрушения выглядят впечатляюще

ТАЙНОЕ ОБЩЕСТВО



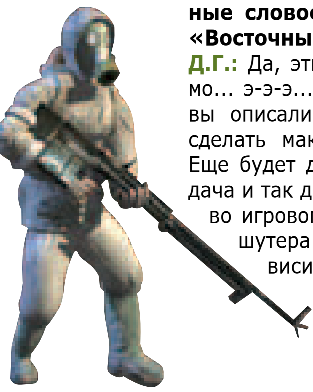
Искривление времени навеяно деятельностью «Аненербе».

С целью разработки сверхмощного оружия верхушка Третьего Рейха вела активные исследования по части оккультизма и прочих магических штучек. Лучшие умы Германии были собраны в засекреченной организации «Аненербе» – эдакий комплексный научный центр СС. Они изучали древнюю историю, мифологию. Организовывались регулярные экспедиции в Тибет и на Антарктиду. Существует версия, что для членов Ананербе в 1942 году военнопленные даже построили специальный закрытый город под названием Новый Швабенланд.



Кто тут хочет превратить себя в шашлык?

ляющую сцену, как во втором немного. Нужный ракурс камеры, сторона, в которую смотрит игрок, место, куда упадет самолет – все это в первом случае неопределенно, а значит, ваши усилия почти наверняка пропадут даром. Однако, оставляя за собой право режиссировать игровые события, мы сохраняем свободу действия врагам.



PC ИГРЫ: Любители милитаристических шутеров страсть как обожают пострелять из настоящего оружия. Дотошный просчет баллистики, реалистичная скорострельность – синонимичны ли данные словосочетания с названием «Восточный фронт»?

Д.Г.: Да, эти понятия синоно... синомо... э-э-э.... в общем, будет все, что вы описали. Оружие мы планируем сделать максимально реалистичным. Еще будет динамический прицел, отдача и так далее. Мы считаем, качество игрового процесса современного шутера очень и очень сильно зависит от этого.

PC ИГРЫ: Какое внимание вы уделяете балансу сил? Можно ли будет убить врага одним выстрелом в живот? Сколько попаданий надо для того, чтобы противники отправили Карла Штольца к праотцам?

Д.Г.: Одним выстрелом в живот? Смотря какого врага, смотря из какого оружия и смотря на каком уровне сложности. Из противотанкового ружья, например, в большинстве случаем будет можно. Из пистолета-пулемета МП-40 – нельзя. Баланс сейчас находится в стадии... хм... балансирования, и может быть, через некоторое время все будет наоборот. Но если серьезно, то Карл не будет слишком живучим, а его оружие чересчур мощным, так как мы не хотим превращать игровой процесс в мясорубку. Иногда придется попотеть. С другой стороны, мы планируем сверхлегкий уровень сложности, предназначенный для детей дошкольного возраста, беременных женщин и покемонов.

PC ИГРЫ: Поговорка гласит, что один в поле не воин. По ходу разворачивающихся событий появится ли у главного героя напарники? Или же Карл Штольц – это классический герой-одиночка?

Д.Г.: Напарники будут, конечно. Но не постоянно. Мы стараемся сделать игровой процесс максимально разнообразным. Поэтому открытые уровни с жестокой, динамичной мясорубкой в стиле ***Call of Duty***, на которых с нами бок о бок воюет до пять повстанцев, а против нас одновременно выступает до десятка высокополигональных вражин, чередуются с закрытыми уровнями, где нам никто не помогает (а вражин не убавляется). Кстати, хочу заверить: забота о тупорылых союзниках, которые своей гибелью заканчивают игру – это не забота игрока в «Восточном фронте». Во-первых, наши союзники не тупорылы, а во-вторых, их смерть некритична для продолжения игры.

PC ИГРЫ: В заключении беседы небольшой итог для читателей. Для вас «Восточный фронт» – это...

Д.Г.: ...история любви на фоне гибнущей в огне тысячелетней Империи (я вообще-то жуткий романтик).

PC ИГРЫ: Большое вам спасибо за откровенные ответы на наши каверзные вопросы.

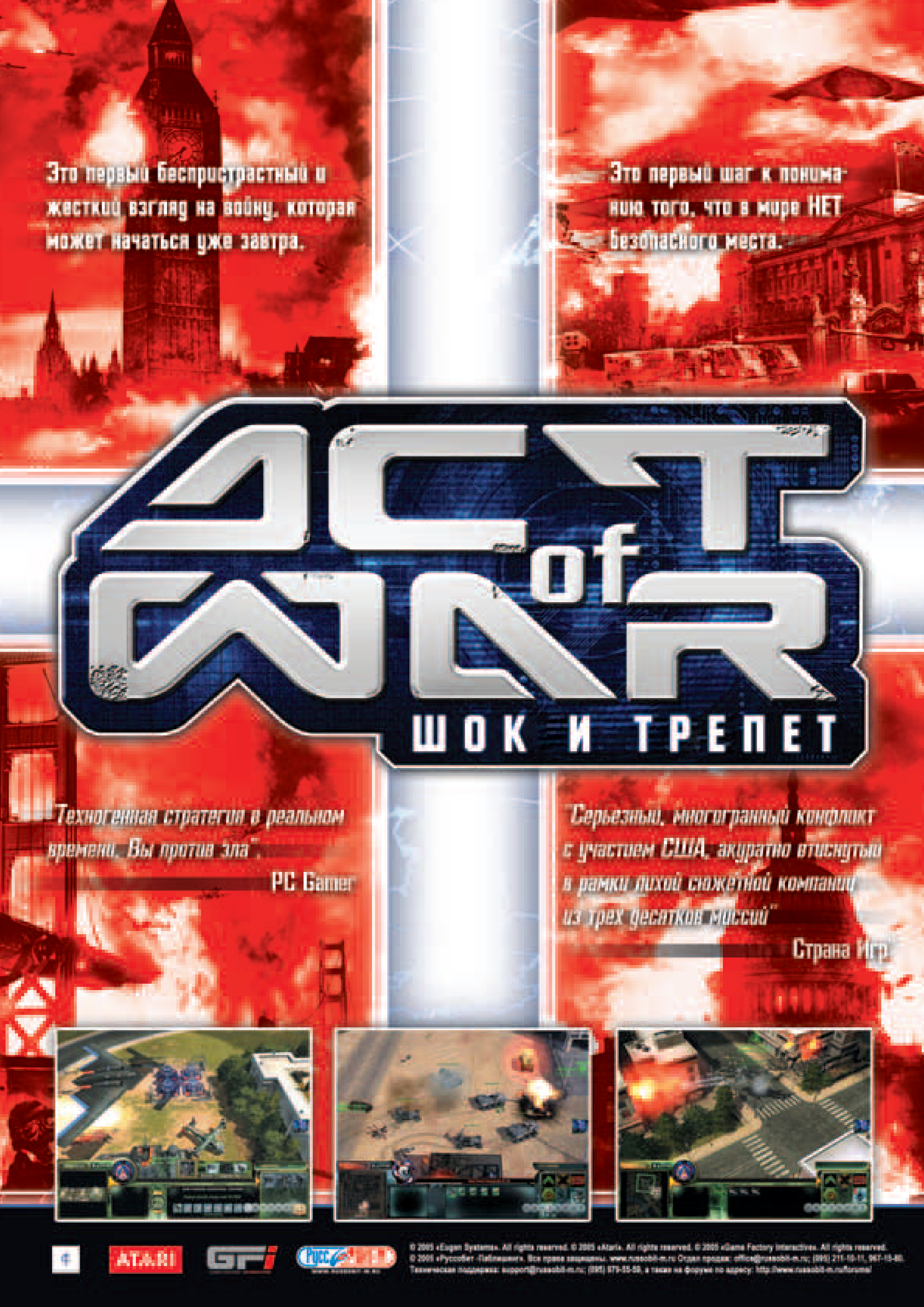
Д.Г.: Вам спасибо за коварные вопросы... Удачи всем читателям!

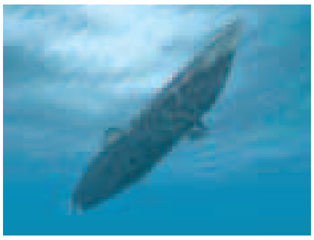




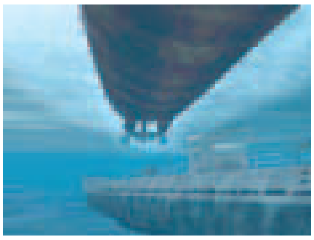


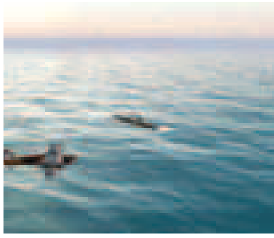
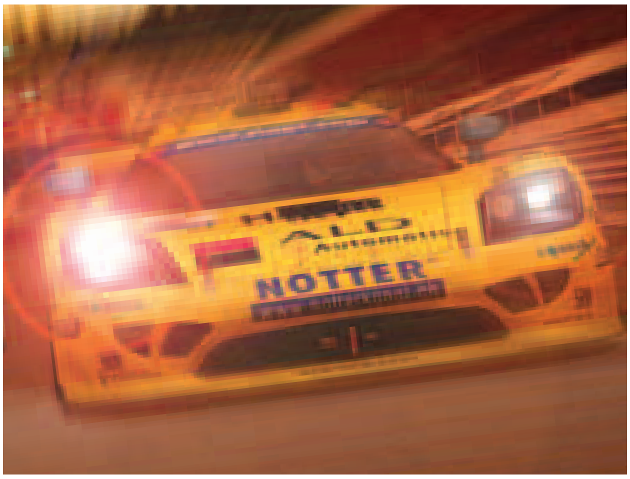
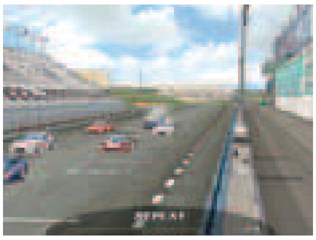
Эффект искривления времени в действии.


Это первый беспристрастный и жесткий взгляд на войну, которая может начаться уже завтра.
Это первый шаг к пониманию того, что в мире НЕТ безопасного места.
ACT of WAR
ШОК И ТРЕПЕТ
"Техногенная стратегия в реальном времени. Вы против зла".
PC Gamer
"Серьезный, многогранный конфликт с участием США, акуратно втиснутый в рамки лихой сюжетной компании из трех десятков миссий"
Страна Игр
ATARI
GFi
© 2005 «Eugen Systems». All rights reserved. © 2005 «Atari». All rights reserved. © 2005 «Game Factory Interactive». All rights reserved.
© 2005 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 973-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/











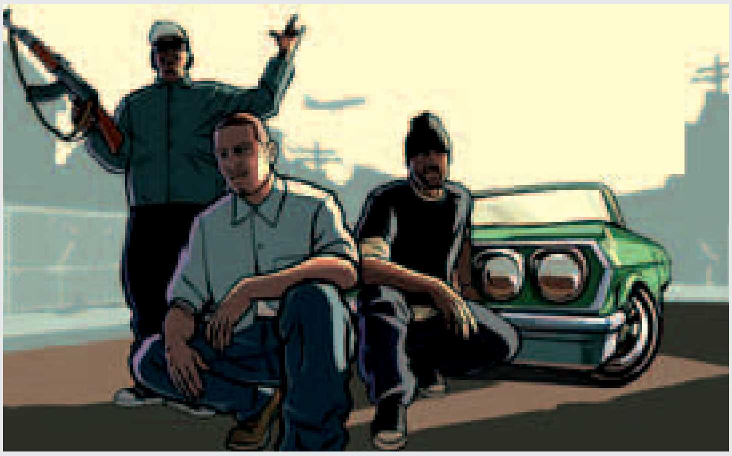








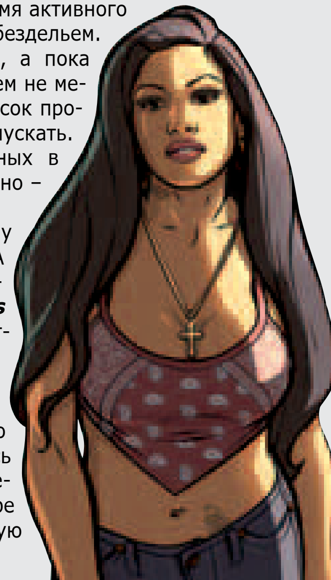
ГАНГСТЕРАМ ВЕЗДЕ У НАС ДОРОГА

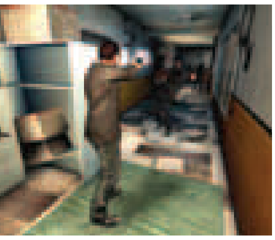
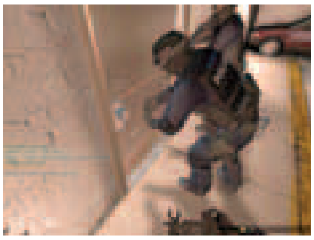


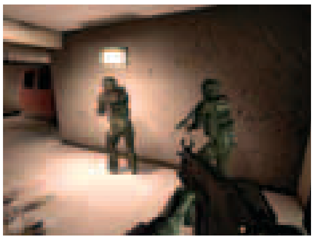
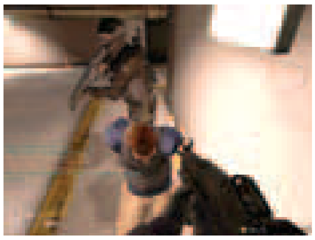
Мы продолжаем намекать тебе: лето – время активного отдыха и наслаждения солнцем, теплом и бездельем. Компьютерные игрушки оставь на осень, а пока наслаждайся происходящим за окном. И тем не менее, в этом номере у нас снова целый список проектов, которые тебе ни за что нельзя пропускать. Обрати внимание на количество выданных в этом месяце «кулеров», а еще – обязательно – на портированную милашку ***Sudeki***.

Да что там, даже «Игра месяца» в этот раз у нас одной ногой стоит в «теме номера». А все потому, что это наконец-то добравшаяся до нас с Playstation 2 ***GTA: San Andreas*** с ее «йо, ниггаз!»-стилистикой и абсолютной свободой действия и передвижения.

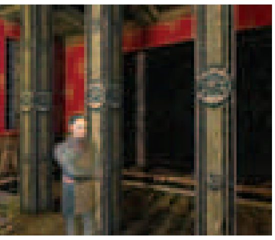
И пусть эстеты ругаются на не самую модную графику – все остальное-то в игре настолько увлекательное, что за ней можно провести несколько вечеров просто катаясь по окрестностям и разглядывая достопримечательности. В общем, если и бывают в мире идеальные игры, то San Andreas вплотную приблизилась к этому гордому титулу.



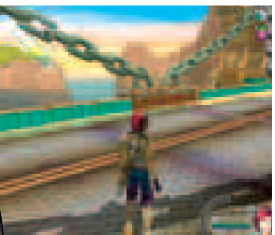
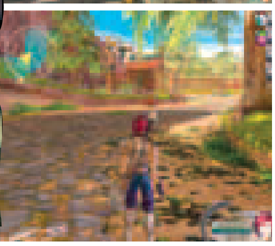




РЕЦЕНЗИИ



СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 – 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 – 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 – 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 – 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 – 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 – 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 – 9.5

Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

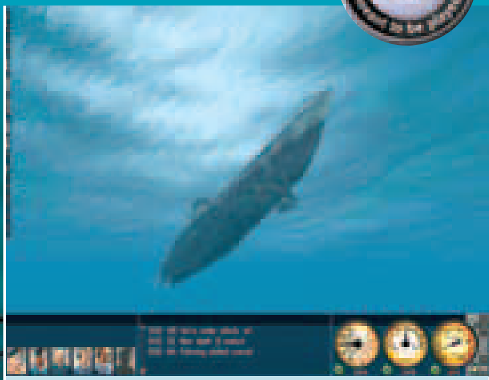
В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта GameRankings.com. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

SILENT HUNTER 3

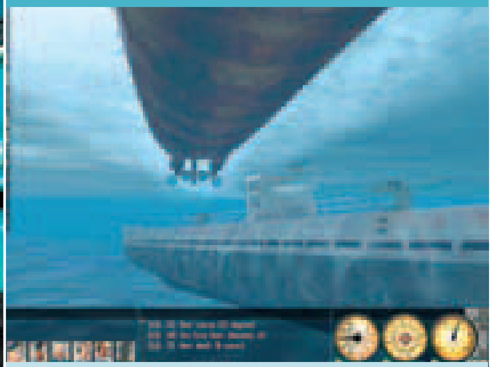
УХОДИМ В ОБОРОНУ



Текст: Алексей "deadmoroz" Смирнов



На малой глубине. Под водой в SH3 не менее красиво, чем на поверхности.



Чудом успел поднырнуть под эсминец – его винты едва не задели рубку.

ЖАНР ИГРЫ
Simulator
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Romania
ПОЙДЕТ
Процессор 1,5 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2+ GHz, 1024 Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До восьми
КОЛИЧЕСТВО CD
Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.silenthunteriii.com

После откровенно провальной второй части *Silent Hunter* к каждому новому опубликованному в Интернете материалу, посвященному продолжению, мы относились с определенной долей осторожности, взвешивали каждое слово, тщательно анализировали. Тайно мы надеялись на чудо, но знали, что не стоит вновь возлагать на *Silent Hunter 3* какие-то надежды, чтобы потом вновь горько в ней разочароваться. Но, как оказалось, чудеса все-таки случаются.

Поначалу в происходящее просто не веришь. Начав карьеру, мы обнаруживаем себя на центральном посту подводной лодки, и впервые за историю морских симуляторов у нас есть... телесная оболочка. Это удивляет и немного настораживает. Как во сне поднимаемся на мостик (кликнув левой кнопкой мыши на люке – прямо ***Myst*** какой-то!). Лодка находится прямо у пирса, а на берегу стоят свободные от службы матросы, немецкие школьники радостно машут руками, какая-то женщина в белой одежде (медсестра из госпиталя, наверное) держит в руках огромный букет тюльпанов и, хорошенько размахнувшись, кидает цветы нам на мостик. Цветы не долетают и шлепаются в воду. Оркестр играет что-то бравурное. Стоящие рядом с нами на мостике матросы, кажется, еще больше шокированы этой картиной, чем мы.

ГЛУБОКОЕ СИНЕЕ МОРЕ

Да, львиную долю удовольствия получаешь от отличной графики. Это, кажется, первый случай, когда играя в морской симулятор, не приходится краснеть за происходящее на мониторе перед случайно зашедшими людьми – картинка необычайно живая и натуральная. Для доказательства этого факта достаточно во время шторма подняться на мостик, чтобы сильный холодный ветер, соленые брызги и свинцово-серое море заставили тебя съежиться и поскорее спуститься обратно вниз в тепло и уют рубки. И субмарина – она как настоящая, в нее влюбляешься с первого взгляда. Пятна ржавчины, потеки, высокая рубка, стальные поручни, палубное орудие, пузатые борта и быстро вращающиеся винты. Грозный и изящный силуэт, стремительно несущийся по волнам. Из-за этого, кстати, никак не получается играть на самом высоком уровне реалистичности, отключив внешнюю камеру – очень трудно лишить себя удовольствия любования своей лодкой со стороны.

У каждого матроса и офицера – свое имя, параметры, специализация, награды и накапливаемый опыт

ЛЮДИ И ЛОДКА

Прямо здесь и сейчас – революция в жанре морских симу-

О КОМПАНИИ

Студия, которая несет ответственность за триумф *SH3*, с далекого 1993 года базируется в Будапеште, Румыния и является подразделением Ubisoft. Она состоит из профессионалов игроиндустрии, и до SH3 принимала участие более чем в 20 проектах, выпущенных Ubisoft на таких платформах, как N64, PC, DC, PS2, NGC и даже GBA.





ляторов. Раньше были условности: карта, наше изменяющееся на этой карте положение, курс, скорость, глубина, прочие параметры... Мы же были каким-то неуловимым искусственным интеллектом, перемещающимся внутри лодки как бы по проводам от одного прибора к другому, изредка поглядывая своим глазом-перископом на неказистый внешний мир. А сейчас мы – командир лодки, ходим по трехмерным, тускло освещенным электрическими лампами отсекам лодки, в которых находятся тоже вполне себе трехмерные люди, офицеры и матросы, исполняющие свои обязанности и верно глядящие нам прямо в глаза, когда мы обращаемся к ним. И у каждого – свое имя, параметры, специализация, награды и накапливаемый опыт. Потрясающе. Честно.

В связи с этим кардинально меняется и весь игровой процесс. Игроку нет больше нужды пытаться одновременно усидеть на нескольких стульях, прыгая от перископа к карте, от карты к сонару или пульту управления торпедной стрельбой, ежесекундно прокручивая в мозгу огромное количество информации, ошибаясь и потея. Конечно же, такая возможность сохранилась, одним щелчком мыши мы можем занять место того или иного члена команды, но зачем? В одну из первостепенных задач командира лодки теперь входит именно командование лодкой, а точнее – ее командой. Эффективность функционирования, например, носового торпедного отсека зависит не от каких-то усредненных ТТХ узлов и механизмов, а от находящихся там людей, от их специализации, усталости, опыта и даже морали. Направьте туда десяток усталых и сонных матросов, и отсек будет парализован. Наоборот же, отряд

ФАКТЫ

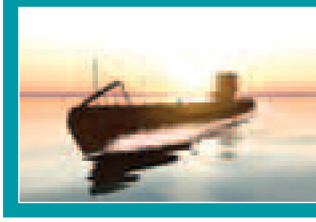
1024 раза – максимально допустимое ускорение времени

3-14 дней обычно длится один патруль

50 человек, в среднем, находятся под нашим командованием

20 минут обычно занимает перезарядка торпедного аппарата

4 типа снарядов к палубному орудию



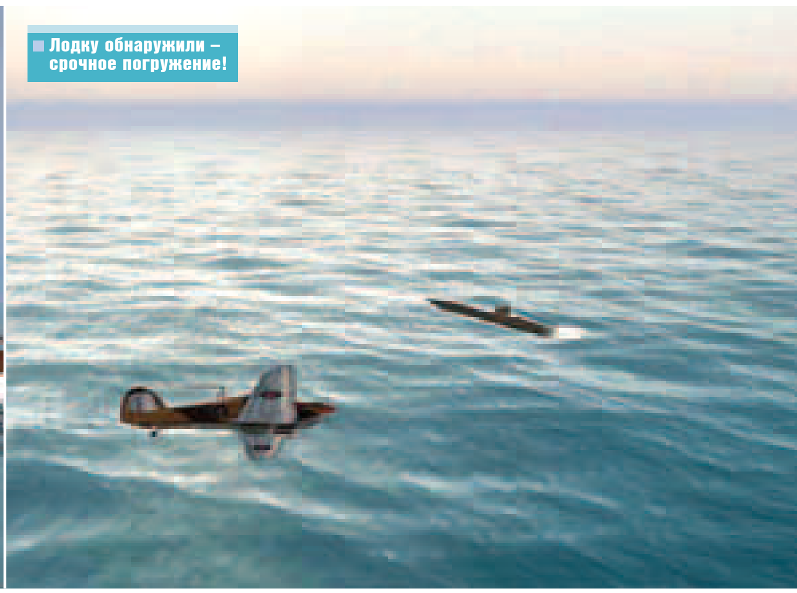
ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

1 февраля 1935 г. Гитлер приказал начать строительство подводных лодок. 6 июня 1935 г. Карл Дениц был назначен «фюрером подводных лодок» (Fuehrer der U-boote, FdU) и возглавил 1-ю подводную флотилию. Вскоре Германия имела уже 11 небольших субмарин. К 1938 году Деницом была разработана эффективная тактика групповых подводных атак – «волчьих стай». Но когда британцы стали применять действенные методы борьбы с лодками, ситуация начала меняться не в благоприятную для немцев сторону: в 1944-45 годах выход в море почти приравнивался к самоубийству – среднее время между выходом из базы и гибелью лодки составляло 3 дня. Около трети германских подводников не вернулось домой.





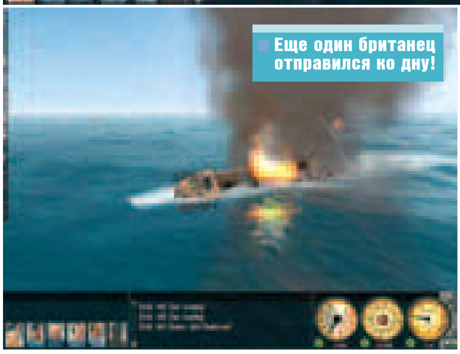
Итог атаки – транспорт разломился пополам и затонул.



Лодку обнаружили – срочное погружение!


Один из немногих багов.

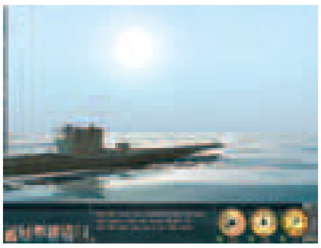

Течь в отсеке!


Еще один британец отправился ко дну!


Идем под водой.


Сейчас жахнет!

СВОБОДА ТВОРЧЕСТВА



Все данные игры находятся в свободном доступе, поэтому можно модифицировать любой элемент игры, будь то хоть текстура на рубашке старпома, хоть чисто цифровые параметры, вроде скорости уставания экипажа.

хорошо отдохнувших моряков, среди которых будут три-четыре специально обученных «торпедиста», покажет чудеса обращения с торпедными аппаратами. С не меньшей тщательностью надо заботиться о назначении вахт на мостике, чтобы эффективность наружного наблюдения всегда была высокой.

ЧЕГО ГАДАТЬ, ЛЮБОЙ КОРАБЛЬ – ВРАГ!

Остался в далеком прошлом огромный недостаток SH2 – статическая кампания. Теперь – только генерируемые случайным образом миссии. Обычно все задания в SH3 сводятся к следованию из базы в заданный район, патрулированию этого района в течении суток и возвращении домой (последнее, впрочем, опционально – можно просто выйти, и лодка автоматически окажется дома). На деле же случаются такие истории... Например, мой первый патруль: вышел в море, на третьи сутки погода испортилась, начался шторм. Видимость нулевая, страшная качка, вся команда лежит в отсеках и страдает морской болезнью. Не помню, сколько нас кидало волнами, но в итоге, сверкая запачканными бортами, наша субмарина, не солоно хлебавши, вернулась в базу. Зато во второй поход где-то восточнее Скапа-Флоу мы нарвались на одинокого британского торговца и с удовольствием пустили его ко дну. На оказавшийся случайно рядом траулер торпеды пожалели и расстреляли его из пушки, что было большой ошибкой – его радист, похоже, передал по радио сигнал SOS, и ближайшие трое суток мы только и делали, что пытались ускользнуть то от английских эсминцев, яростно утюживших нас глубинными бомбами, то от юрких «Харри-

Торпедированные корабли слишком быстро идут ко дну, не оставляя растекшихся мазутных пятен


Две торпеды в торговца. У одной, правда, откажет взрыватель...


В Северном море.


Скоро не на шутку разыграется шторм, и лодку будет страшно кидать волнами.



В боевой ситуации люди действуют быстро и уверенно.



Эффективность 20мм зенитного автомата не очень высока, но иногда вражеский самолет удается сбить.

кейнов», норовящих зашвырнуть нам на палубу что-нибудь взрывающееся. Закончилось все, конечно же, благополучно: последней торпедой из кормового аппарата потопили эсминец, один самолет сбили из зенитки, от второго ушли в подводном, отлежались до темноты на дне и вернулись домой. Хоть книгу после этого пиши, ей богу.

МЕЛОЧИ

После выполнения заданий дают очки, которые можно потратить на модернизацию субмарины или «покупку» людей. Очень запоминающийся и ни с чем не сравнимый звук сжимаемого давлением корпуса при погружении. Игровую музыку проигрывает стоящий на посту у радиста патефон. Из палубного орудия можно вести стрельбу по разным частям корабля – мостику, орудийным башням или моторному отсеку. При максимальном реализме торпеды иногда не взрываются, а просто стукаются о борт судна и тут же тонут – имитируется отказ взрывателя, так было в реальности. На рубку можно нанести какое-нибудь отличительное изображение на любой вкус. При близком разрыве глубинных бомб лопаются лампы, отсек погружается во тьму, и мощными струями из щелей начинает поступать вода – детям, слабонервным и беременным в такие моменты лучше находиться подальше от происходящего.

НЕМНОГО СТАТИСТИКИ

За пять с половиной лет войны Германия построила 1157 подводных лодок. 789 из них было потеряно в боях, в том числе 500 – потоплено английскими кораблями и авиацией. После капитуляции Германии экипажи 159 субмарин сдали их победителям. Остальные (в основном – новейших типов) были затоплены командами.

С другой стороны, немецкие подлодки потопили около 3000 транспортов и пассажирских судов общим водоизмещением 14,5 млн. брутто-тонн, а также 178 военных кораблей и 11 вспомогательных крейсеров, принадлежавших государствам антигитлеровской коалиции. Из общего числа их потерь на море в ходе войны с Германией почти 70 процентов следует отнести на долю немецких субмарин.



НАЧАЛО ПОЛОЖЕНО

Вполне естественно, что SH3 не идеальна и не лишена недостатков. Торпедированные корабли слишком быстро идут ко дну, не оставляя ни растекшихся мазутных пятен, ни спасшихся моряков. Совсем нет «волчьих стай». Радиообмен на зачаточном уровне. Однако эти недостатки имеют совсем минорный характер – думаю, все можно поправить ближайшим же патчем. Хочется же поговорить о вещах, добавление в игру которых было бы совсем нелишним. Очень хотелось побывать во всех отсеках лодки, пройтись по матросским кубрикам или навестить чумазых дизелистов в моторном.

Похоже, что SH3 ждет долгая и интересная жизнь. Налицо определенно лучший морской симулятор на данный момент – что еще сказать?

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.8

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.1



Вахту надо убрать – еще смоет...

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0

+ Вся правда о Второй мировой войне глазами командира немецкой субмарины.
− От некоторых рутинных операций можно впасть в скуку, но такова жизнь.

ГРАФИКА 9.0

+ В происходящее на мониторе веришь – и этим все сказано.
− На некоторых видеокартах возможны незначительные проблемы.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0

+ Очень качественный и атмосферный звук. Динамически меняющаяся музыка.
− Никаких недостатков в этих элементах игры мною замечено не было.

ДИЗАЙН 9.0

+ Удобные меню, хорошо проработанная внеигровая часть.
− Минусов не обнаружено, сколько я ни пытался их найти.

ИНТЕРФЕЙС 8.0

+ Очень дружественное и удобное управление, все доступно и понятно.
− Для изменения управления нужно редактировать отдельный текстовый файл.

ИТОГО

Самый лучший на сегодняшний день симулятор подводных лодок.



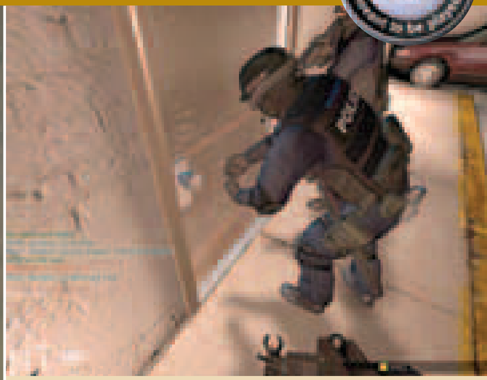
9.0

SWAT 4

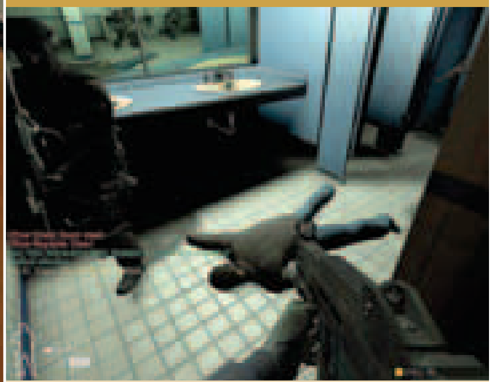
ПОЛИЦЕЙСКИЙ ГЛАМУР



Текст: Егор Просвирнин



Профессиональный медвежатник из SWAT ловкими движениями вскрывает замок на двери.



Замочили в сортире согласно заветам президента.

ЖАНР ИГРЫ
Tactical Simulator
ИЗДАТЕЛЬ
Vivendi-Universal Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Irrational Games
ПОЙДЕТ
Процессор 1Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.4Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shaders)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16-ти
КОЛИЧЕСТВО CD
Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.swat4.com

Тактический симулятор с человеческим лицом. Именно такими должны быть компьютерные игры – красивыми, чрезвычайно приятными на ощупь и вкус и, конечно же, с претензией на интеллектуальность, дабы было не стыдно показать друзьям. Быть офицером спецназа SWAT в четвертой части одноименной игры не только занимательно и вкусно, но еще и самую чуточку гламурно.

ПОСТОРОННИМ ВХОД РАЗРЕШЕН

Но, прежде чем поговорить о приятном, поговорим о приятном. Порог вхождения в ***SWAT 4*** (в отличие, например, от равной небу серии ***Rainbow Six***) находится едва ли не ниже плинтуса, уж прости мне этот каламбур. Проще говоря, начав играть на минимальном уровне сложности, ты вполне сможешь пройти парочку миссий, руководствуясь исключительно навыками, полученными во время игры в «кваку» в районно-компьтерном клубе. То есть, ты будешь просто бегать по уровню и отстреливать головы всем нарушителям закона, благо, оные нарушители поначалу делают в штаны при одном только виде великолепного тебя. Со временем у преступников появится куда более серьезное вооружение, возрастет боевой дух и они начнут делать из тебя фарш «Ментовский», после чего ты игру забросишь. Просто потому, что это в первую очередь тактический симулятор, а уже во вторую – шутер.

PUT YOUR WEAPON DOWN!

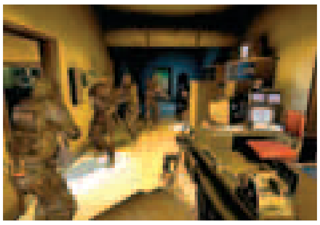
Во-первых, ты – полицейский, а не, скажем, бескомпромиссный борец с терроризмом. То есть, твоя задача – задержать, а не убить преступника, а если применение оружия необходимо, то ты должен убедиться, что сделал все, дабы этого избежать. Грубо говоря, ты орешь в лицо опешившему от такой наглости бандюгану: «Бросай пушку на пол, гад!». Он не бросает, а, наоборот, целится в тебя. Теперь ты с полным правом можешь отстрелить ему все ненужные на твой взгляд части тела. Если же убивать криминал предупредительными в голову, то в конце миссии тебе непременно влепят штраф за «неправомерное использование силы». Тебе также надлежит докладывать обо всем на свете в центр (раненый заложник, убитый подозреваемый), собирать на поле боя улики и паковать в наручники все живое, что не одето в форму SWAT.

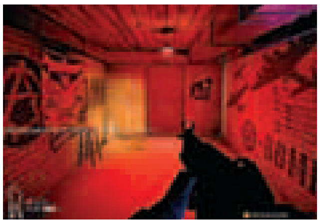
Во-вторых, в бронежилете и шлеме максимальной степени защиты (а в кампании иных не выдают) не особо-то побегаешь. Наоборот, ползешь черепахой с оторванными лапами.

Ты – обычный полицейский, а не бескомпромиссный смертоносный борец с терроризмом

О КОМПАНИИ

■ Помимо шикарной *SWAT 4 Irrational Games* на данный момент выпустила еще три игры. Это ориентированный на мультиплеер шутер *Tribes: Vengeance* (с совершенно, впрочем, мелодраматичным сюжетом), комиксно-тактическая игра *Freedom Force* и отличнейший *System Shock 2*.





Соответственно, устраивать акрадно-шутерные забавы со стрейфами и иные молодежные радости невозможно совершенно – наоборот, под каждую дверь мы суем видеокамеру и, внимательно изучив поддверную обстановку, отдаем приказ: открыть–зачистить, открыть–кинуть ослепляющую гранату–зачистить, открыть–газовая граната–зачистка, et cetera. По открытым пространствам перемещаемся с превеликой осторожностью, а уж к лестницам относимся так и вовсе со звериной серьезностью.

МЫ – ГУМАНИСТЫ НОВОЙ ЭПОХИ

Наконец, без использования максимально либеральных к преступникам методов (газовые и ослепляющие гранаты, ружья пониженной степени летальности, шокеры) ты просто не сможешь выполнять задания на уровне сложности, отличном от самого легкого. Ибо за убитых злодеев очков не дают совсем, а без очков не пускают на следующий уровень. Приходится крутиться и устраивать форменный летающий цирк Монти Пайтона (вроде пробежки за улепетывающим головорезом с криками «Стоять, скотина!» и беспорядочной стрельбой по ногам). Ко всему этому добавляется еще и искусственный интеллект – враги вовсе не дураки побегать от спецназовцев или же появиться из-за угла в самый неподходящий для тебя момент. Причем свои роли они отыгрывают максимально честно – никаких скриптов, каждый раз при запуске миссии заложники и соловьи-разбойники выставляются на уровне в случайном, дважды не повторяющемся порядке.

КРАСОТА ПО-АМЕРИКАНСКИ

Оформление у столь экстремальных развлечений более чем достойное – только на па-

ФАКТЫ

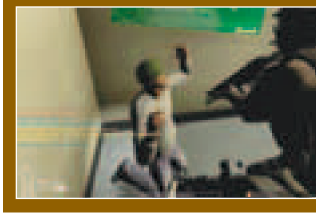
5 спецназовцев, обычно идущих на штурм

2-3 десятка отпетых негодяев, просящих пули

3 способа открыть запертую дверь

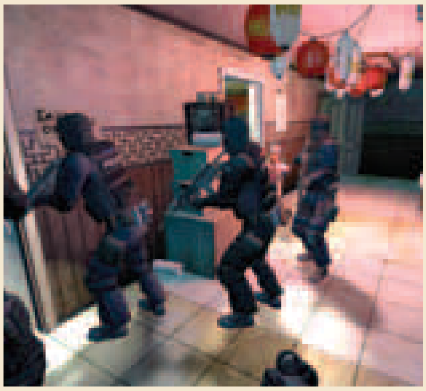
4-6 точек входа в здание, с которых начинается миссия

100 с лишним реплик благодарности от спасенных заложников



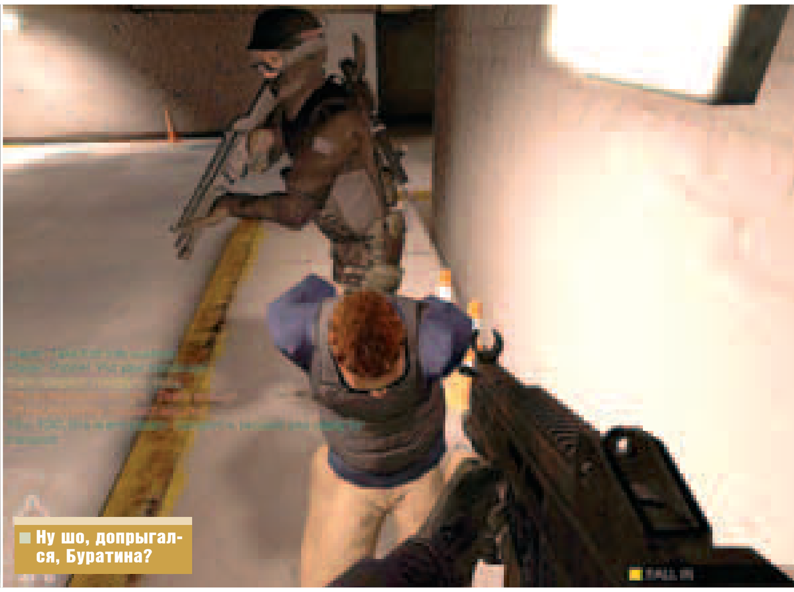
ЗАКРЫВАЕМ ДВЕРИ

Во время движения по уровню не забывай закрывать за собой открытые двери. Дело в том, что преступники не стоят на месте, а имеют обыкновение передвигаться по уровню. Посему, при известном желании по открытым дверям можно понять, куда успел убежать раненый злодей и гад. Другой тонкий момент: всегда внимательно слушай сообщения снайперов – если они докладывают, что в их поле зрения появился очередной проходимец, то, может быть, стоит отвлечься от текущих дел и, перейдя в режим управления снайперами ("Page up" / "Page down' + "Shift"), устроить охоту на овец? Правда, если ты играешь на высшем уровне сложности, делать этого не стоит – лучше не убивать, а приберечь мерзавцев для ареста (за арестованных дают дополнительные очки, без которых миссию не засчитают выполненной).

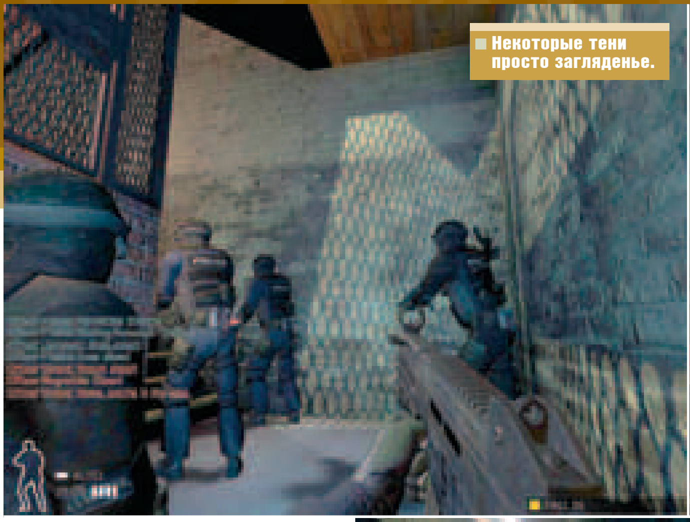




■ Они все еще кипятят, и наш взвод идет к ним!



■ Ну шо, допрыгался, Буратина?

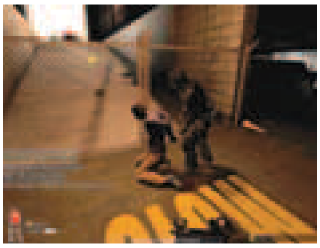


Некоторые тени просто загляденье.



Тот самый золотой свет. Скриншот не передает и десятой доли очарования.

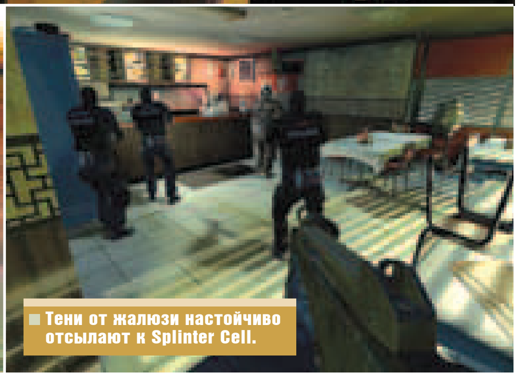
СПАСИТЕ! ПОМОГИТЕ!



Перед началом любой миссии внимательно читай брифинги и слушай звонки в 911. Зачастую, внимательно вслушавшись во взволнованную речь пострадавшего, ты получишь дополнительные сведения о численности или вооруженности преступников. Что, согласись, никогда не бывает лишним в нелегком деле спасения американских граждан и гражданок.



Полицейские машины без полицейских – добро пожаловать в город-призрак!



Тени от жалюзи настойчиво отсылают к Splinter Cell.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.4
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.4

дающие из окон лучи света можно смотреть часами. Представляешь – вышибаешь дверь направленным взрывом, точными выстрелами лопаешь, словно перезрелые арбузы, головы двух подозреваемых, после чего поворачиваешься к окну и смотришь, сладко жмурясь, на медленно текущий нежно-золотой свет с игривыми пылинками-золотинками. Или, скажем, путешествие в темный подвал с нервно подрагивающими в разные стороны лучами фонариков. От всего этого великолепия не отстают превосходно выполненные модели персонажей и анимация. Отдельно мне бы хотелось отметить работу дизайнеров уровней – каждая карта выглядит уникальной и очень-очень живой за счет использования мелких, но приятных объектов, вроде вырезанных из тыквы хеллоуинских голов со свечкой внутри. Возникает ощущение, что здесь действительно живут и работают люди, а не отдыхают нерадивые дизайнеры.

ELVIS HAS LEFT THE BUILDING

И – звук, я не могу не рассказать про звук. На высочайшем уровне выполнен каждый писк – от звонков в 911 с просьбами о помощи, которые тебе проигрываются во время брифинга, до возгласов напарников, подтверждающих выполнение той или иной команды или просто вставляющих уместные комментарии. Озвучено буквально все – вплоть до того, что спасаемые заложники, захлебываясь слюной, начинают благодарно мямлить что-то про: «Пришла только на два часика на работу, только на два часика, а вишь оно как» (рядом со спасенной лежат два трупа со штурмовыми винтовками в еще теплых руках). Про то, с каким вниманием надо слушать расположившихся вокруг здания снайперов, докладывающих о появлении в их зоне видимости врагов народа, я и не говорю – это само собой разумеющееся. В общем, не игра, а расчудесное чудо. Один из лучших тактических шутеров нынешнего сезона.

PC

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0

+ Захватывающие операции, требующие ювелирной точности при проведении.
– Отсутствие сохранений идеологически верно, но многих раздражает.

ГРАФИКА 9.0

+ Шикарный свет, отличные модели, крайне милая анимация.
– Иногда небо выглядит не очень, и далеко не все текстуры безупречны.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0

+ Отличная работа актеров, появляющаяся в самый нужный момент музыка.
– Особенных недостатков за игровым звуком так и не было обнаружено.

ДИЗАЙН 9.0

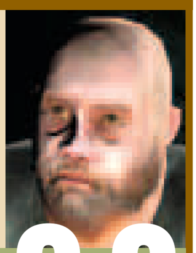
+ Дизайны интерьеров радуют глаз и мозг – я мог бы тут жить!
– Дизайнеры действительно постарались на славу и ругать их не за что.

УДОБСТВО 8.5

+ Удобное меню, позволяющее отдать приказ одним кликом.
– По местной карте не так-то просто ориентироваться.

ИТОГО

Самый правильный симулятор спецназа в этом сезоне.



9.0



Еще один крайне милый световой эффект. Прелесть моя!



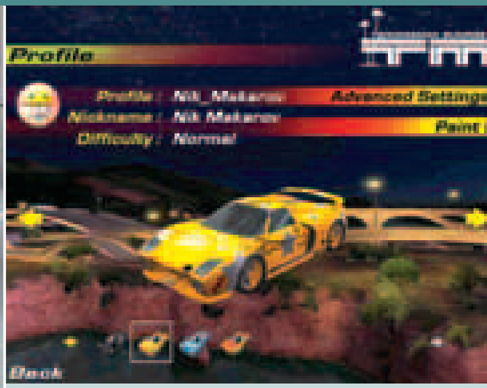
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие дизайнер серии Jagged Alliance Шон Линг
БРИГАДА Е5
Новый Альянс
WWW.E5BRIGADE.RU
Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей>>
Более 30 уровней: городские кварталы, открытая местность, военные базы>>
Оригинальная система организации действий, режим "Умной паузы">>
Более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие>>
Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию>>
APEIRON

TRACKMANIA SUNRISE

ЖИВАЯ КЛАССИКА



Текст: Николай Макаров



Раскраска железного коня – дело ответственное.



Полет нормальный.

ЖАНР ИГРЫ
Arcade/Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Digital Jesters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
Nadeo
ПОЙДЕТ
Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До восьми
КОЛИЧЕСТВО CD
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.trackmania.com

Самые большие глупости в этом мире делаются с серьезным выражением лица – это подметили еще наши далекие предки. Посмотри на большинство последних «автосимуляторов», чтобы иметь перед глазами жизненный пример сей мудрости. Мало кому приходит в голову просто хорошо делать свое дело вместо того, чтобы заниматься бесполезной жанровой идентификацией своего детища.

В компании **Nadeo** сидят последние из могикан. Мало кто может похвастать выпуском игр, которые сразу же, просто немедленно, можно отнести к живой классике. Одни авторитеты обрастают веером бесполезных графических наворотов; другие идут ко дну вместе со своими создателями. Игру ***TrackMania Sunrise*** не постигла участь неудачливых родственников. Ее авторы четко знают, что они хотят и как это должно выглядеть. TMS – это стопроцентная аркада, но идей в ней не меньше, чем в серьезном симуляторе.

КОЕ-ЧТО О...

Оригинальная ***TrackMania*** появилась на свет еще в 2003 году, а сиквел способен предложить игроку массу нового, начиная с графики и заканчивая двумя дополнительными режимами соревнований.

Графика в игре действительно отличная. Немного подкачали задники, чувствуется недостаток полигонов в моделях машин, но пейзажи и спецэффекты достойны только самых лестных эпитетов. Как раз то, что нужно для аркадной гонки. Та же вода сделана с таким усердием, как будто речь идет о морском симуляторе. А когда используешь водную преграду как тактическую уловку, поднимая в воздух миллионы искрящихся брызг, так уже не кажется. В аркадном строительстве экономить на графических мелочах не стоит, а это понимают далеко не все. Впрочем, учитывая то, что за плечами у Nadeo такая игра, как ***Virtual Skipper***, это не очень-то удивительно.

Примечательно еще и то, что графический движок нетребователен к ресурсам. Скорость его работы дает шанс насладиться местными красотами даже владельцам не самых современных машин. Если еще брать в расчет звуковое сопровождение, равнодушных среди всех слоев населения не должно остаться вовсе.

ГОЛОВОКРУЖЕНИЕ

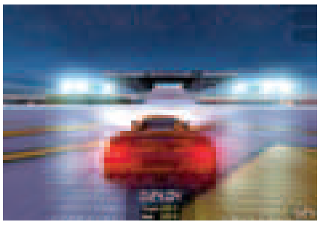
TMS – не совсем обычная гоночная игра. Несколько утомительным кажется кататься по несколько раз на одной и той же трассе, но борьба со временем – каламбур – унич-

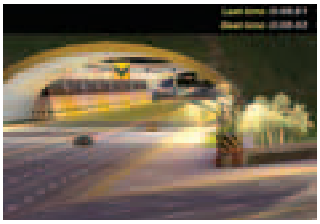
В сравнении с огроменными бетонными развязками, машинки кажутся насекомыми, ползающими по дачному столику

О КОМПАНИИ

NADEO

■ Сотрудники Nadeo, до того как активно начали вспахивать ниву гоночного жанра, прославились симулятором гонок на яхте – *Virtual Skipper*. Предприимчивые французы смогли создать не только приятную на вид графику (особенно воду!), но и позаботились о физической модели – управлять судном в игре не так уж и просто.





тожает чувство времени. Пока ты, как одержимый, пытаешься выбить из секундомера лишнюю секунду, часовая стрелка явно работает со скоростью минутной.

Треки восхитительны. Гигантомания – последний писк гоночной моды. В сравнении с огроменными бетонными развязками, просторными крышами небоскребов и висящими в воздухе уродливыми платформами, машинки кажутся насекомыми, ползающими по дачному столику.

Одолеть тот или иной участок – не такая уж и простая задача, как может показаться. Залог успеха тут – знание всех хитростей, задуманных дизайнером трассы. А хитростей предостаточно. Управление в воздухе – из той же оперы. Канал по крену отсутствует, а вот по тангажу машина управляется, и управление тягой тоже на месте. Там, где нужно прыгать по платформам, – самое время учиться рулить садящимся на палубу авианосца самолетом. Такой же пятачок где-то внизу: переборщишь – улетишь в океан, пожадничаешь – опять же, пойдешь на корм акулам.

Вне конкуренции – мертвые петли и езда по стенам. Вот где дух перехватывает не хуже, чем на американских горках. Камера ведет себя при этом на редкость предусмотрительно. Чтобы игрок ненароком не терял ориентации в пространстве при перевороте, зрение автоматически перемещается на бампер. Но ощущения остаются.

«ТАПКУ В ПОЛ»

Два новых режима называются Platform и Crazy.

С первым все понятно – это натуральная головоломка из разряда гимнастики для суставов пальцев. Необходимо точно знать, где разогнаться и когда тормозить. Нагромождение препятствий из трамплинов и рамп делает такие уровни незаменимым стимулятором мозга и хо-

ФАКТЫ

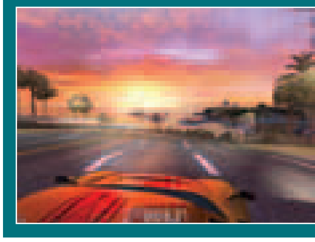
800 километров в час – еще не предел

100 доступных в игре гоночных трасс

10 секунд может провести машина в полете

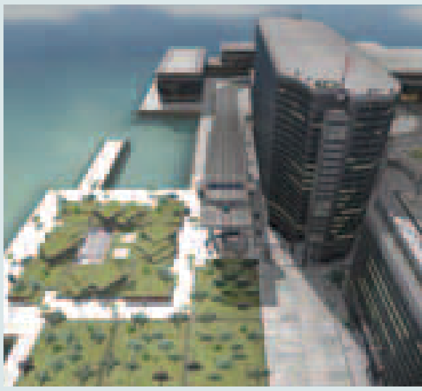
3 типа автомобилей на выбор

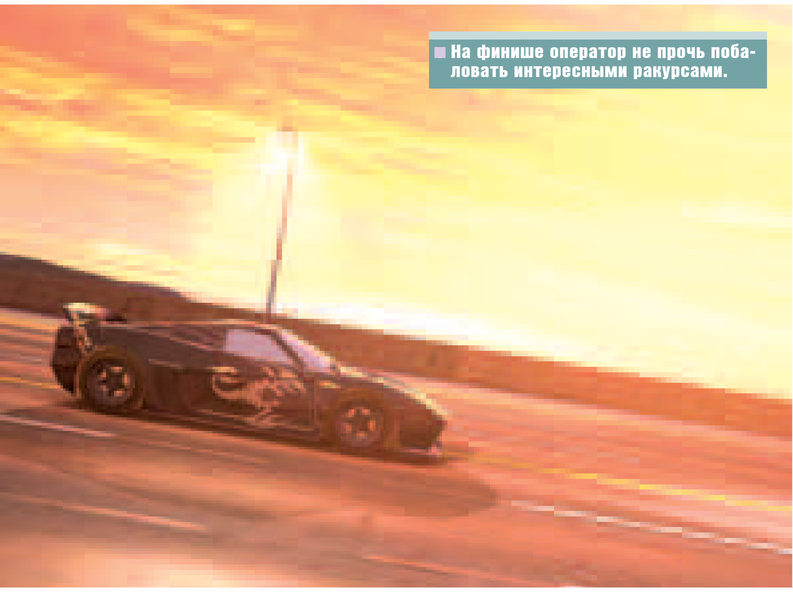
3 вида разнообразного окружения



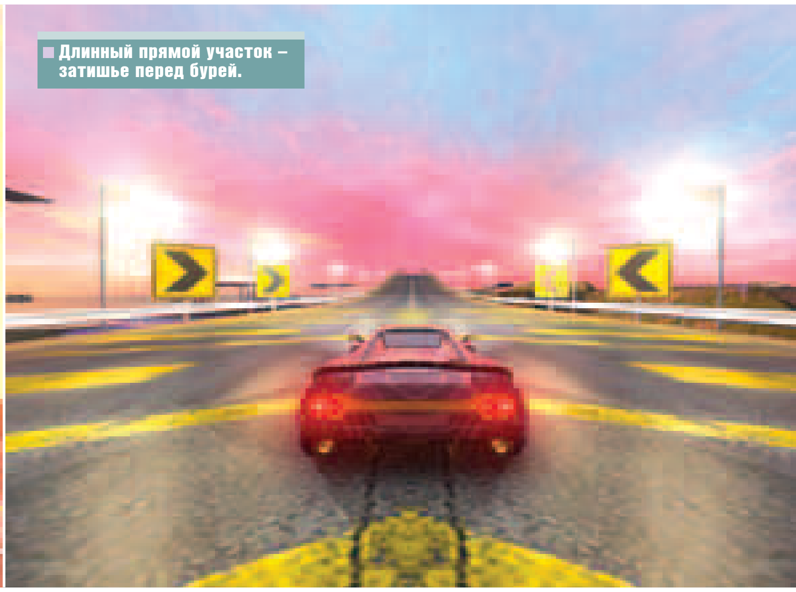
ЧТО НАМ СТОИТ ТРЕК ПОСТРОИТЬ

Puzzle – режим игры, вызывающий наибольшее любопытство. В лучших традициях ***The Incredible Machine*** необходимо самостоятельно построить трек из имеющегося набора элементов. Народное творчество цветет буйным весенним цветом. На сайтах, посвященных игре, собираются толпы виртуальных Церетели, которые соревнуются в том, кто создаст настоящее архитекторское безумие. Тут же появляются желающие свернуть себе шею на свежеиспеченном треке. Процесс строительства трасс немудрен и осваивается за несколько минут. Кстати, просто так элементами для постройки с тобой никто делиться не будет. Чтобы заслужить право помахать лопатой и постучать киркой, придется попотеть в борьбе с соперниками. Только за победу добрые разработчики выдадут тебе бюджетные средства на строительство. Зато цена нелегкого труда – настоящее безумие, выдуманное воспаленным мозгом после долгой игры в ***TrackMania Sunrise.***

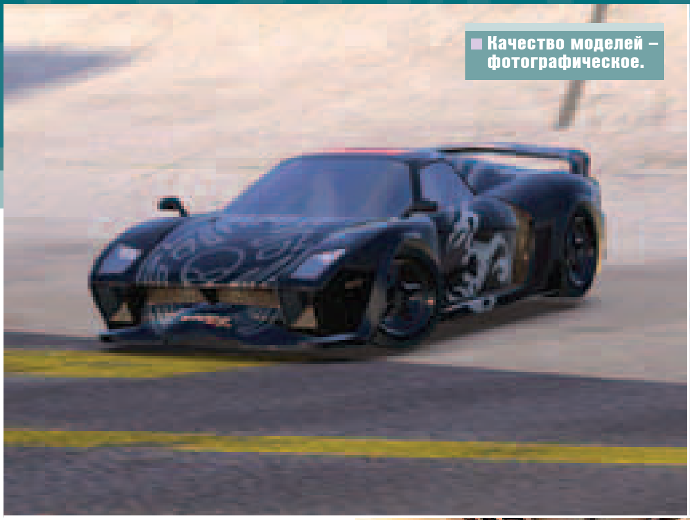




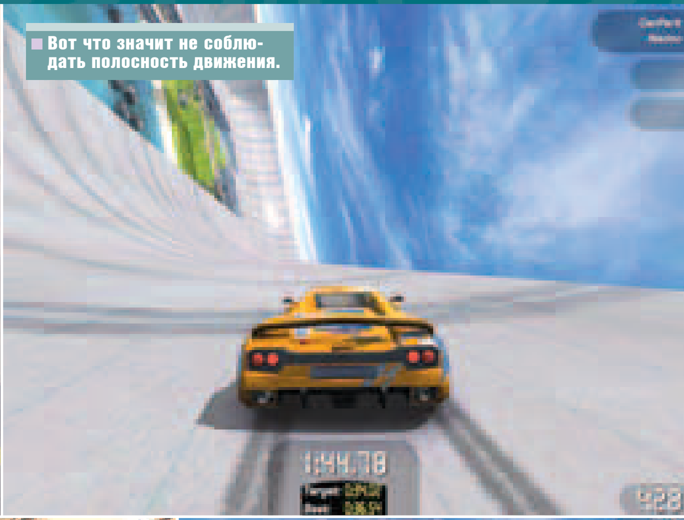
■ На финише оператор не прочь побаловать интересными ракурсами.



■ Длинный прямой участок – затишье перед бурей.



Качество моделей – фотографическое.



Вот что значит не соблюдать полосность движения.



Вид с бампера в аркаде явление неуместное, но все же...



Осторожно! Впереди – дорожные работы.

ТРИУМФ ТРЕКМАНОВ



Первая *TrackMania*, несмотря на солидную дозу новых идей, не сорвала бурных оваций; пресса ограничилась лишь сдержанными аплодисментами. Зато игроки были на редкость довольны. Поддержка сетевой игры и мощный редактор треков сплотили вокруг игры сильное комьюнити, заработавшее сейчас с новой силой. Игроки сами строят треки, чтобы потом посоревноваться со всеми желающими в акробатическом искусстве и просто с пользой провести время.

рошего настроения. Правила Crazy намного проще – из игры выбывает отстающий. И так – до победного конца. Знакомые Puzzle и Race никуда не делись. Puzzle – по-прежнему представляет собой самостоятельное построение треков и деньги, полученные в качестве призовых за успешное вождение. Race и того проще – жми на газ и ни о чем не думай.

Никаких серьезных излишеств в управлении транспортными средствами в TMS нет, как и в предшественнице. Смело клади «тапку в пол» и отчаянно маневрируй – это поможет. Разработчики со всей серьезностью отнеслись к характеру автомобилей. Среди них легко узнать прототипы известных реальных автомобилей, но авторы, разумеется, в этом не сознаются ни под какими пытками.

Поведение четырехколесных друзей тоже взято явно не с чердака. О какой-то реалистичной физической модели тут, конечно, говорить неуместно. Однако различия между стелящимся по земле суперкаром и паркетником с довольно высоким центром тяжести очевидны. На управление это накладывает заметный отпечаток.

БЕЗ КОМПРОМИССОВ

Если ты ищешь в TMS обычную гонку, то, наверняка, найдешь ее. Несмотря на описанные сложности, здесь легко найти применение любым талантам. В «классическом» режиме Race правила незамысловаты, а единственным соперником является время. На более чем ста треках неприятностей хватает, но безудержная динамика происходящего захватывает с такой силой, что нет даже и возможности роптать на судьбу. Пусть разработчики несколько перебрали с геометрической сложностью некоторых уровней, все равно, TMS – одна из немногих игр на сегодня, где в чистейшем адреналине не найти и малой доли вредных примесей. Такие игры нынче на вес золота, и пропускать их – преступная халатность, которую ты не допустишь, правда?

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.5
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	9.3

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0
+ Одна из немногих достойных аркадных гонок, вышедших за последнее время.
− Некоторые уровни переусложнены трюками и могут немного испугать.

ГРАФИКА 8.0
+ Шейдерная вода, искрометные спецэффекты и форсированный blur.
− Художникам и моделлерам следовало поработать чуть лучше.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
+ Саундтрек заполнен нетипичными вокальными композициями.
− Рев моторов и звуки столкновений немного странноваты.

ДИЗАЙН 8.0
+ Даешь гигантоманию в массы игростроителей! Очень свежо.
− Не хватает разнообразия среди объектов окружения.

ИНТЕРФЕЙС 7.0
+ Прост и удобен, как и любая «гоночная оболочка». Очень приятно.
− Новички были бы рады комментариям к пунктам меню.

ИТОГО

Готовый к приему адреналин в чистом виде. Чумовая игра.

8.5



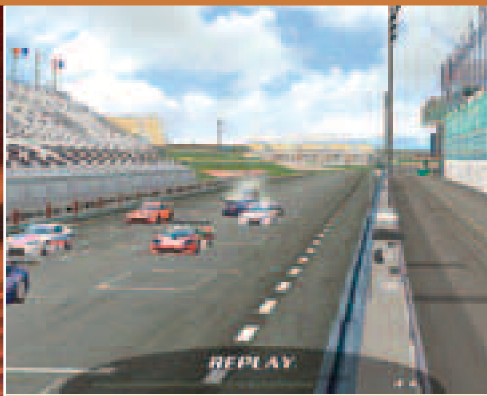

Ты знаешь, что случилось.
МОР
УТОПИЯ
Ice-Pick Lodge
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука

GTR: FIA GT RACING GAME

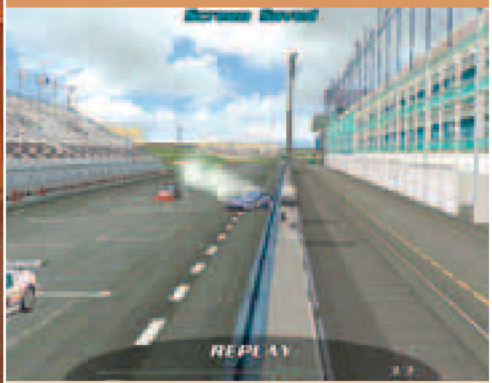
РЕАЛИЗМ ВО ПЛОТИ



Текст: Евгений Галунзовский



Повтор демонстрирует нам симпатичные ракурсы.



Посочувствуем этому пилоту – у него проблемы.

ЖАНР ИГРЫ	Simulator/Racing
ИЗДАТЕЛЬ	10tacle Studios
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Development Team
ПОЙДЕТ	Процессор PIII 800 MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2 GHz, 512 Mb RAM, 3D-ускоритель (64mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 32-х
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.gtr-game.com

Законодателем симуляторной моды всегда считалась компания Papyrus, выпускавшая в аквариум игровой индустрии пираний, пожиравших рыбешек помельче от Image Space Incorporated. Papyrus нынче не существует, на движке *ISI* появилось множество модов, авторство лучших из которых принадлежит компании SimBin. Но «спасибо» игроков на хлеб не намажешь, и шведы принялась за создание своего первого коммерческого продукта – GTR. Пора бы уже «спасибо» позвенеть в карманах.

В течении двух лет сообщество виртуальных пилотов кормилось краткими обрывками информации, выдаваемой порциями **Йеном Беллом** (Ian Bell), менеджером проекта ***GTR***. Сразу же пошли разговоры о новой смене **Papyrus Racing** на поприще симуляторостроения. **SimBin** поспешила выложить кровные за официальную лицензию FIA, и смена произошла. Не из-за покупки лицензии, конечно же. Все гораздо проще. Бывшие модмейкеры создали симулятор GT таким, каким он еще никогда до того не был.

GTR, ШАГ ВПЕРЕД!

Так точно, товарищ хардкорный симуляторщик! Будет сделано! Еще приказы будут? Да, пять сотен кругов по плацу, бегом марш!

Так и только так можно будет отыгрывать очередную секунду от своего лучшего результата, и научиться ездить без поддержки ассистентов, коих в игре много. Много в аркадном режиме и режиме semi-pro, отличающихся особыми покрышками, яростно цепляющимися за трассу. Но разговор об этих режимах долгим и продолжительным не будет. Тебя они интересовать не должны еще и потому, что есть множество других намного более народных симуляторов. Полная реалистичность в лице simulation – вот для чего создавался GTR.

ЯБЛОКИ

Движок компании ISI используется ныне везде, где только звучит слово «симулятор». Писать новый *SimBin* не решились. Времени это занимает много, а эффект непредсказуем. Отзывы же игроков по всему миру об играх на движке ISI зачастую положительные. ***F1-Challenge '99-'02*** имела повсеместный успех и, что немаловажно, обладала огромным потенциалом для тюнинга. Вооружившись напильниками, создатели GTR принялись ее шлифовать.

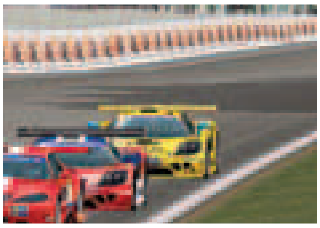
Исходный материал был податливым, и обработка его оказалась успешной. Так что, GTR, по сути – это те же яблоки, только сбоку. Через строчку прослеживается F1-Challenge, сходство очевидно. По-

Отсутствие каких либо намеков на жизнь в боксах и на трибунах. Виной тому ISI и популярность GT-гонок



О КОМПАНИИ

SimBin Development Team – команда создателей модов для игры *F1-Challenge* на движке Image Space Inc. Список коммерческих проектов начался с *GTR*. Послужной список модов тоже невелик: *Ferrari 360 Challenge*, *GT Racing 2002*. Как видно, забота компании в первую очередь направлена на качество, а не количество.





тенциал формульного симулятора был раскрыт на 100%, однако игра унаследовала и недостатки F1, коими являются ужасные, лишенные всякой информативности «повторы». До сих пор непонятно, почему в игре, ориентированной на сетевые игрища, реплеи заняли последнее место в списке на обязательное шлифование. Видимо, сказывалась усталость от преобразования паровозов в гоночные болиды. Нам от этого, конечно, не легче.

С другой стороны – полная аутентичность чемпионата. Он, правда, образца аж 2003 года, но проработан с похвальной тщательностью. Модельный ряд представлен в полном объеме, причем к деталям разработчики относились крайне внимательно. Внутренности, а также физика болидов: к каждому привыкнуть сложно. Можно, схватившись было за баранку мощного болида класса GT, долго удивляться потом времени прохождения круга сопоставимому с машинами классом ниже. Для того чтобы понять, как справляться на трассе с огромной скоростью, нужны длительные тренировки.

ПИКСЕЛЬ

Продолжая развивать фруктовую тему, нельзя не сказать, что яблоко от яблони недалеко падает. Работа над графикой в SimBin закончилась там, где она начиналась в симуляторах от ISI. Крепкий графический середнячок отличается высочайшей детализацией кокпита. Появилась возможность регулировать сидение по высоте для улучшения обзора.

Вторая сторона медали грубая и неэстетичная.

Отсутствие каких либо намеков на жизнь в боксах и на трибунах (виной тому ISI и популярность GT-гонок) и скучные аварии. Сплошной негатив. Негатив, который здорово напрягает видеокарту в хардкор режимах и не дает количе-

ФАКТЫ

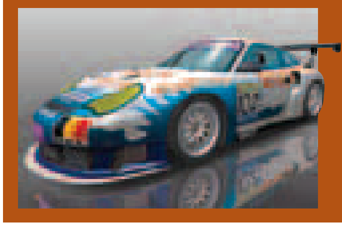
140 с лишним реальных пилотов

70 с небольшим аутентичных болидов

10 трасс, воссозданных по технологии local GPS

32 гонщика в сетевой игре одновременно

1 официальная лицензия FIA



ЖАРИМ ЯИЧНИЦУ НА АСФАЛЬТЕ

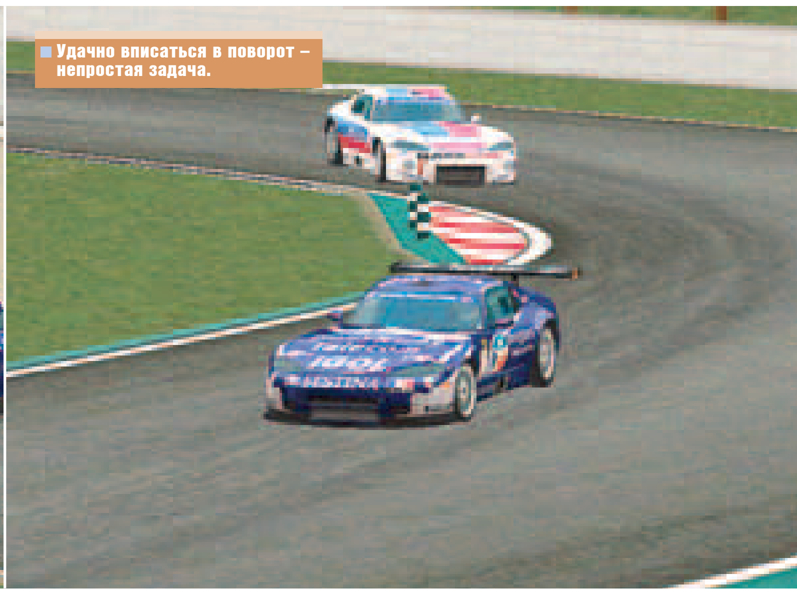
Температура резины – одна из составляющих хорошего сцепления с трассой. Тебе придется учитывать этот факт и хорошенько думать головой во время игрового процесса.

Когда впервые начали применять считывание температуры на ходу (Pi research), то удивлению инженеров не было границ. Анализ показаний приборов показал крайне удивительные и неожиданные результаты. Никто не ожидал, что температура может меняться с такой скоростью и в таких больших диапазонах! На участке трассы: «прямая-торможение-поворот-прямая» температура успевала измениться в диапазоне пятидесяти градусов. Конечно, результаты могут получаться разными. Они зависят от машины, состава (типа) резины и температуры трассы. Поэтому чаще смотри на термометр и накрывай голову. По прогнозам испанского Гидрометцентра в Барселоне за 40...





Модели машин выглядят симпатично, но вот с тенями что-то не так.



Удачно вписаться в поворот – непростая задача.



Кабина выполнена реалистично и довольно информативно.



Небо – одна из самых красивых вещей в игре.







HEAD TRACKING DEVICE



Устройства Track IR давно зарекомендовали себя у поклонников симуляторов. При повороте головы изображение на экране меняет угол обзора. Раньше поддержкой Track IR могли похвастать разве что авиасимы. А теперь – и GTR.

ству FPS разменивать третий десяток. Добавь к этому размазанную неумелым художником по машине краску, непомерно сильную тряску, которая в реальной жизни отчасти сглаживалась бы организмом, отчасти зрением, которое к ней приспосабливается, спрайтовую составляющую окружения и негатив усилится. На все это нельзя не обращать внимания: визуализация в симуляторах занимает не последнее место. У SimBin, однако, другое мнение, и нам, увы, придется с этим смириться.

ФИЗИКА ЭЛЕМЕНТАРНЫХ ЧАСТИЦ

Неадекватный просчет нагрева пластмассовых покрышек, характерный для движка ISI, как и было обещано, исправлен. Технология *Live Track* работает на полную мощность – тут все нравится. Физика каждый раз ставит новые задачи, каждый раз бросает вызов. Учитываются все параметры от нагрева трассы и температуры окружающей среды до (yeah!) слоя резины на трассе, который дает возможность успешно воровать время прохождения круга у часов. Покрышками занимался **Дуг Арнао** (Doug Arnao) один из инженеров **Porsche**, проделавший огромную работу. Температура покрышек меняется с огромной скоростью, в зависимости от состава резины. Мягкие покрышки изнашиваются гораздо быстрее, и при этом они еще и непредсказуемы при сильном нагреве.

Подвеска теперь работает намного выразительнее. Отлично отрабатываются поребрики. Не прорыв, конечно, но сделано на уровне. Геометрический движок дорабатывать не стали – тут все хорошо. Перераспределение веса, нагрузка/разгрузка колеса работают, и работают точно.

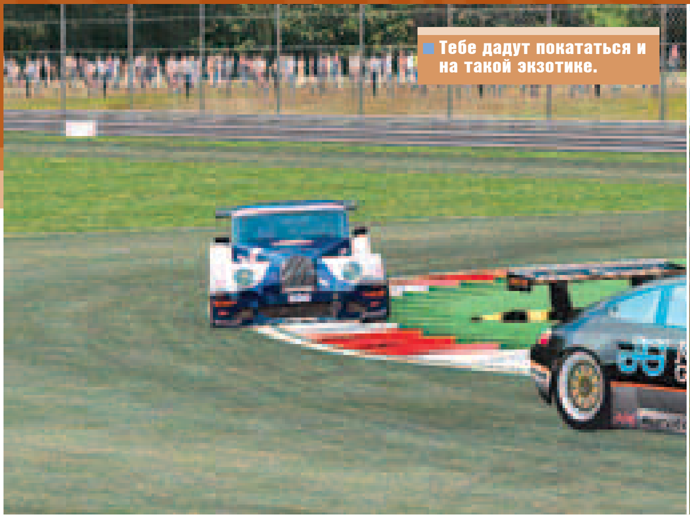
Одна из болезней движка ISI – переход от недостаточной по-

Физика игры каждый раз ставит тебе новые задачи, каждый раз бросает тебе вызов. Учитываются все физические параметры









Тебе дадут покататься и на такой экзотике.



Зеленые насаждения выглядят страшновато.

ворачиваемости к избыточной. SimBin отлично поработали с этим и максимально отшлифовали эту неровность, но чувства работы педалью газа нет. В том же ***Grand Prix Legends*** все много лучше.

При всем при этом, физика достойна восхищения. Отличная работа подвески, дающая понять, что агрессивная атака поребриков станет последним штрихом к знакомству с гравийной ловушкой (уже после нескольких атак появляются проблемы с некоторыми поворотами). «Температурно-тепловая» работа покрышек – выше всяких похвал. Безумные скорости в SPA и «Красной воде». Хорошая работа тормозов, быстро нагревающихся и превращающих машину в моторную лодку, которая плывет по полотну. Да, все здесь располагает. Быстро устаешь и приходишь в состояние глубокого шока, когда количество пройденных кругов переваливает за первые пять десятков. Много? Тут и тысяча – не более, чем разминка.

Для облегчения страданий придется попотеть над настройками обратной связи. Правильные параметры фидбэка позволяют ехать куда стабильнее, быстрее и увереннее. Перепробовав множество настроек, я так и не нашел идеальной для себя, но работа в этом направлении может вестись очень долго.

ЗВУКОВЫХ ДЕЛ МАСТЕРА

Компьютер никогда не позволит тебе почувствовать все то, что чувствует пилот во время гонки. Для этого разработчики всячески визуализируют и сопровождают звуками те действия, которые на самом деле практически беззвучны. Когда скользит машина, слышен звук, который вызывается рисунком протектора (соответственно, машина, обутая в слики – тиха, как летняя ночь). Отсутствие звука может заставить думать, что машина не скользит, до того момента, пока болид не пойдет поперек дороги в гравий. В действительности, все это мы бы почувствовали через вестибулярный аппарат и руль. Компьютеры такой возможности нам не предоставляют, увы. Видимо, придется ждать новой, совсем продвинутой периферии.



ФИНИШНЫЙ ФЛАГ

Золотой пантеон гоночных симуляторов пополнился великолепным творением SimBin DT. Симулятор высшего класса. В этой игре почти все на уровне. Трассы смоделированы при помощи local GPS (как в ***Grand Prix 4***). Автопарк огромен. Но! GTR – игра, скорее, мультиплеерная. Сетевой код вылизан, обладатели медленного коннекта не обделены. Правда, невысокое качество графического исполнения достались и тем и другим. В одиночной игре тебе наверняка не понравится AI. Боты действуют топорно и пользуются своим положением, чтобы выиграть лишнее время. Что, кстати, не мешает отыгрывать на старте позиций десять. Впрочем, первый коммерческий проект SimBin стал первым среди симуляторов кузовных чемпионатов. Этого у GTR не отнять.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.3

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.3



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0

+ 100% hardcore симулятор. Уличные гонщики встают и идут к выходу.
– Необходимо время и опыт, чтобы перестать плеваться на сложность.

ГРАФИКА 6.0

+ Лучше аналогичных симуляторов выпущенных на консолях.
– Доживающий свой долгий век графический движок Image Space Inc.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0

+ Великолепная проработка звукового окружения. Отличная работа.
– Огорчил неправдоподобный визг сликов. Жертва играбельности, но все же.

ДИЗАЙН 9.0

+ Симуляторная серьезность подхода чувствуется буквально во всем.
– Невыразительность окружения, мертвые боксы и трибуны.

УДОБСТВО 10.0

+ Удобно и заблудиться достаточно сложно – почти идеальный интерфейс.
– Не замечено.

ИТОГО

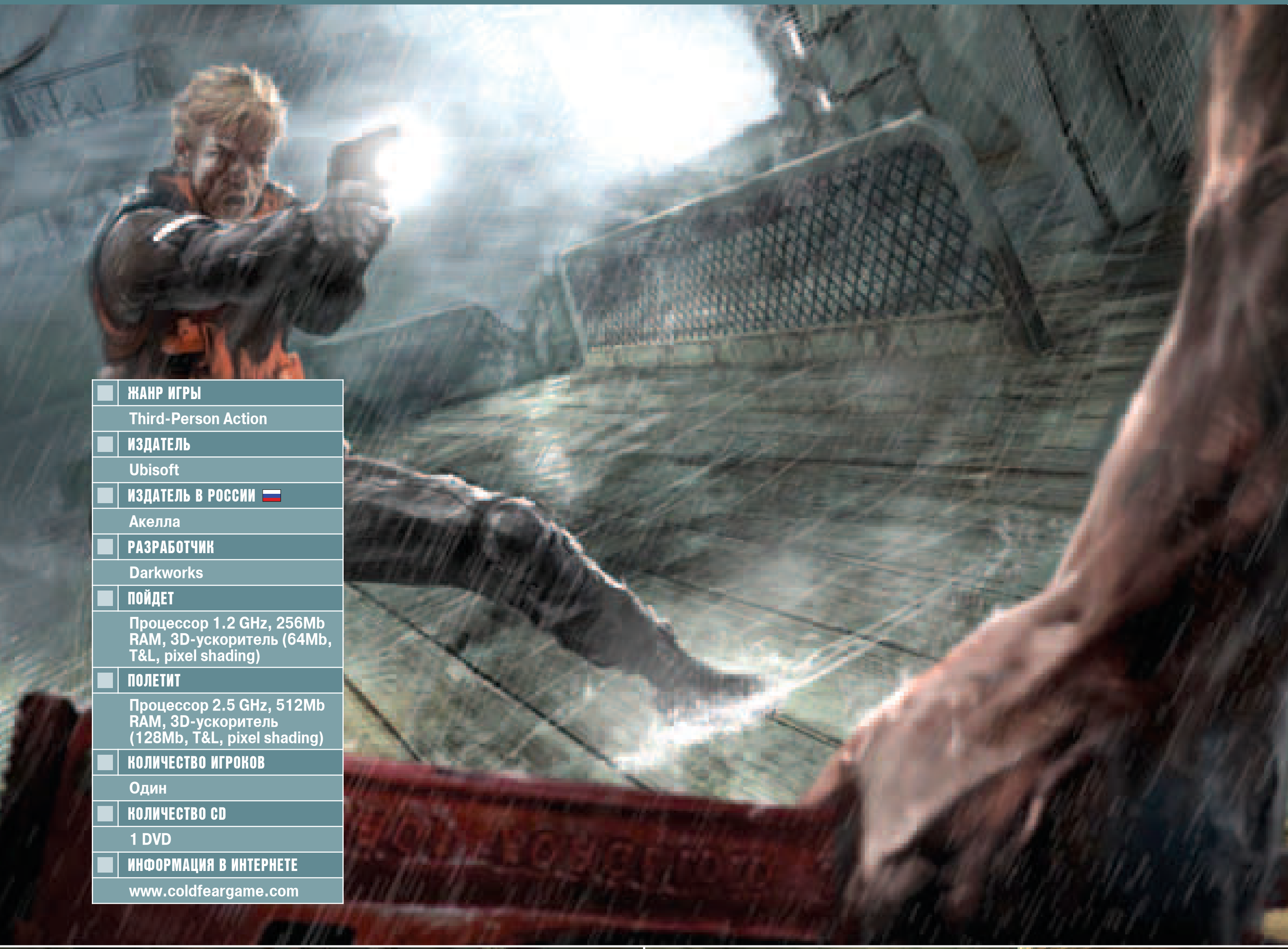
Добротно и без претензий высокие продажи. Настоящий симулятор.



8.5

COLD FEAR

ЛИПКИЙ СТРАХ



ЖАНР ИГРЫ
Third-Person Action
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Darkworks
ПОЙДЕТ
Процессор 1.2 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.5 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО CD
1 DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.coldfeargame.com



Почему-то мне кажется, что это не красная краска.



Этот парень умер за то, что ругался на меня трехэтажным русским матом. Я серьезно!

О КОМПАНИИ

■ Не смотря на то, что французская компания Darkworks существует на рынке аж с 1995 года, список разработанных ей проектов довольно беден. Помимо нашей сегодняшней героини из-под пера студии вышло всего несколько проектов, самым известным из которых является неоднозначная *Alone in the Dark: The New Nightmare*.

Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

Тот, кто не играл в *Cold Fear*, никогда не поймет, что такое страх, перемешанный с льющейся с неба водой и прячущийся почти за каждым углом. Ему не догадаться, зачем при виде любого трупа мы первым делом разносим ему голову. Он не знает, как сложно целиться во врага, когда под твоими ногами бешено раскачивается палуба, а по экрану течет дождь. Хотя бы ради этого стоит поиграть в Cold Fear.

А еще в нее стоит поиграть, чтобы почувствовать то наслаждение, которое испытываешь, когда лазерный прицел твоего автомата вырывает из темноты искаженное смертью лицо противника. Чтобы увидеть, как заходится в предсмертной агонии объятая пламенем тварь, в отчаянии скребущая стену. Чтобы просто окунуться в холодный мрак корабля, затерянного в безбрежном океане.

ОПЯТЬ ЭТИ РУССКИЕ!

А начинается все в очень и очень оригинальном месте – на борту русского китобойного судна, дрейфующего во время шторма где-то недалеко от берегов Америки. На покинутое судно с целью расследования и возможной буксировки высаживается команда корабля береговой охраны, большую часть которой, судя по звукам в рации, очень быстро съедают. По традиции, наш герой остается один перед страшным открытием: китобойное судно заражено. По его трюмам и каютам бродит ходячая инфекция непонятного происхождения, превращающая людей в зомби. Да, ничего нового, но насколько хорошо разработчики смогли развить эту затертую идею!

ЧТО ЭТО У ВАС ЛЕЗЕТ ИЗ ГОРЛА?

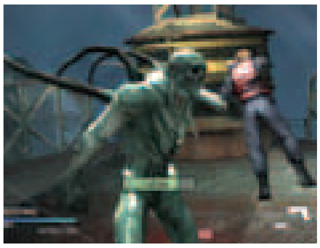
Само собой, как в любом уважающем себя боевике с живыми мертвецами, главным героем этой игры является не тот, кто их истребляет, а сами разлагающиеся зомби. И если рядовые трупы ничем особенным не выделяются (разве что некоторой схожестью с мертвяками из ***Rune***), то остальные монстры действительно хороши. Здесь есть и жутко быстрая тварь, светящиеся в темноте глаза которой еще долго будут преследовать тебя во тьме. Есть и исчезающие монстры, местоположение которых можно вычислить исключительно по их тяжелой поступи. И, как венец творения, – сами паразиты, с удовольствием залезающие в попавшиеся на пути человеческие тела. Эти мерзкие твари больше всего похожи на отвратительных морских звезд, которые могут вытягивать свои отростки на очень длинное расстояние и сворачиваться в клубок при любой опасности. Честное слово, у разработчиков получились действительно отвратительные монстры.

СВЕТ НА ВЕС ЗОЛОТА

По сравнению с монстрами, оружие более традиционно: автоматы, пистолеты, огнемет и диковинная штука, стреляющая приманкой для мертвяков. Поначалу она кажется совсем ненужной, но ближе к концу патроны для нее будешь бе-

По трюмам корабля бродит ходячая инфекция непонятного происхождения, превращающая людей в зомби

В ПОСЛЕДНИЙ БОЙ



■ Традиционное финальное сражение в этой игре выглядит довольно странно, а проходится еще страннее. Поначалу кажется, что бой с местным боссом выиграть почти нереально, но очень скоро понимаешь, какое ОДНО действие необходимо повторить n раз, чтобы победить, и начинаешь тупо претворять его в жизнь. Почти все игроки сходятся во мнении, что разработчикам стоило бы уделить финальному бою побольше своего времени.



■ Самое интересное, что этот бедолага еще дышит.



■ Ну почему, почему все самое плохое случается в туалете?



Неприятная особенность здешних зомби – после отстрела головы они любят помахать оружием.





речь как зеницу ока. Приятно, что все без исключения стволы придется активно применять для выживания, причем тот же пистолет вообще придется использовать каждую минуту: он оснащен фонариком, разгоняющим проклятую тьму. Свет здесь действительно в цене.
Пикантность ситуации добавляет тот факт, что большая часть монстров навеки успокаивается только после меткого выстрела в голову. До этого сладкого момента пули будут лишь отбрасывать тварь назад, не нанося ощутимого вреда. Хорошо хоть почти все стволы оснащены лазерным прицелом – целиться с ним очень удобно. Лазерной указки нет только у дробовика и гранатомета, да этим пушкам он и не нужен.
Вообще, дробовик в этой игре как раз такой, какой любят настоящие мясники: выстрел из него как минимум уносит монстра на другой конец уровня, а в большинстве случаев раскрашивает близлежащие стены содержимым его головы. Приятного аппетита!

КАЖДЫЙ МИГ

Когда пытаешься разобраться, что же именно в этой игре оставило такое положительное впечатление, на ум приходят лишь отдельные моменты.
...когда тихо крадешься под лучами сенсоров мощных мин по заставленному бочками со взрывчатым веществом складу и вспоминаешь похожий эпизод из ***Half-Life***. Когда наконец-то выбрался из-под лучей и увидел тихую поступь невидимого монстра. Когда достал пистолет и стал аккуратно, прицельно стрелять туда, где должна быть тварь, боясь промахнуться.
...когда едешь на огромном лифте, в центре которого стоят три чана со здоровыми монстрами. Когда лифт вдруг останавливается на полпути, и сверху валятся паразиты, моментально тянущие к твоему горлу щупальца. Когда лихорадочно расстреливаешь их из автомата, не задумываясь об экономии патронов, желая только вырваться из чудовищного захвата.
Эта игра умеет заставить себя полюбить. Таких моментов у нее немало, и забываются они не скоро. Найти индивидуальный подход к каждому мон-

ОНИ КА-А-АК ПРЫГНУТ!

Многие здешние монстры обладают довольно неприятной особенностью: подобравшись к нашей нежной тушке на достаточно короткое расстояние, они делают впечатляющий прыжок и пытаются нас больно укусить. Тут в дело вступает знакомая еще по ***The Suffering*** фишка: чтобы не расстаться с ощутимым куском дорогого сердцу мяса, надо лихорадочно жать на определенную кнопку, причем, чем быстрее будут производиться нажатия, тем больше вероятность счастливого исхода близкого контакта с монстром. Довольно забавная тренировка для пальцев, живо напоминающая о зеленокожих тварях, пытавшихся вогнать нам в шею шприц в той самой The Suffering.

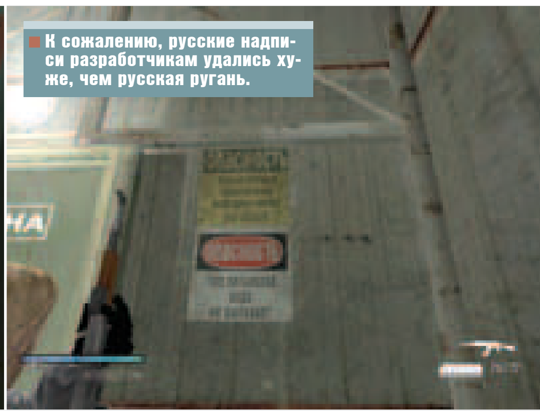




«Ой, а что это случилось с его головой?»



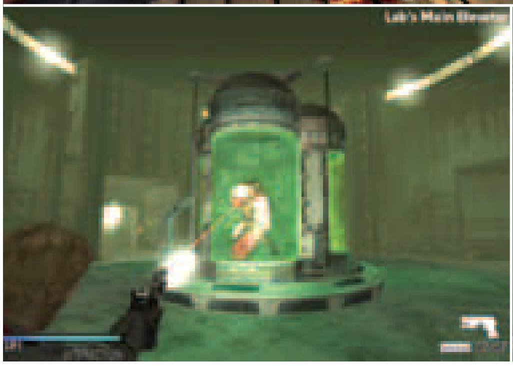
А некоторые зомби, расставшись с головой, пытаются нашарить ее руками на полу.



К сожалению, русские надписи разработчикам удались хуже, чем русская ругань.


Один выстрел в нужное место – и зомби навсегда перестанет просить у прохожих закурить.


Этот корабль оформлял какой-то странный дизайнер.





стру. Приучиться целиться при сильной качке. Предугадывать, откуда в очередной раз вылезет тварь и хладнокровно ловить ее голову в лазерный прицел. Все это стоит попробовать, положительные эмоции гарантированы.

КАПЛИ ДОЖДЯ

Немалый вклад во впечатление от игры вносит ее графика. Честно говоря, когда при загрузке ***Cold Fear*** я увидел надпись "Renderware", пришлось призадуматься: движокто уже далеко не новый, и как из него можно выжать хороший современный уровень графики, понятно не очень. Тем не менее, игра показала, что при грамотном подходе даже не шибко крутые движки обретают красоту и привлекательность. Основная фишка Cold Fear – грамотная игра с освещением. Именно она облагораживает здешние довольно простые модели и придает текстурам достойную глубину. Система обработки света действительно хороша, и от нее не отстают спецэффекты. Пожалуй, главный из них – капли дождя, удивительно красивыми потоками стекающие по экрану, когда герой идет по улице. Честное слово, это прекрасное зрелище (правда, иногда текущую на темном фоне каплю принимаешь за монстра, но это уже частности). Очень много разных игр пытались показать нам красивый дождь, но такого, пожалуй, мы еще никогда не видели. Также неплохо выполнена бушующая за бортом стихия, присутствуют кое-какие зачатки физики.

Cold Fear – не очень страшная игра, что, однако, не делает ее менее интересной. Исследовать проржавевшее нутро терзаемого бурей китобойного судна, пытаться понять, что же произошло на заброшенной нефтяной платформе, – действительно здорово. Survival Shooter – не тот жанр, который широко представлен на PC. А Cold Fear – неплохой его представитель. Всем любителям захватывающего, неторопливого экшена строго рекомендуется. Только не забывай отстреливать трупам головы! А то, знаешь ли, ненароком больно укусят...

ФАКТЫ

1 корабль, терзаемый многометровыми волнами

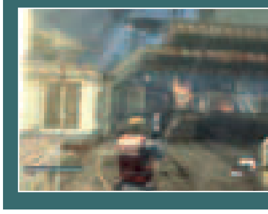
1 луч фонаря, лихорадочно ощупывающий темные углы

2 светящихся глаза в темноте – это очень плохо

1 здоровенный монстр с гипертрофированной рукой

1 раз придется охранять второстепенную героиню

15 раз за игру вспоминаешь *The Thing*



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	6.5
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.3



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Немного страха, здоровое количество экшена и много впечатлений.
– Местами игровой процесс кажется чересчур однообразным и медленным.

ГРАФИКА 7.0
+ Отличное использование освещения, интересные экранные спецэффекты.
– Полигонов часто не хватает, текстуры иногда похожи на пятна грязи.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
+ Приятное звуковое оформление, неплохая музыка, играющая во время боя.
– Музыкальных треков могло быть и больше, звук немного пресноват.

ДИЗАЙН 8.0
+ Покинутый в буре корабль, зараженная нефтяная платформа – на пятерку.
– К сожалению, сюжету местами явно не хватает логики – заметны прорехи.

УДОБСТВО 8.0
+ По управлению не скажешь, что Cold Fear была перенесена с консолей.
– Не помешала бы карта. Некоторые огрехи в управлении все же заметны.

ИТОГО

Захватывающий экшен для тех, кто не страдает от морской болезни.



8.0

МОР. УТОПИЯ

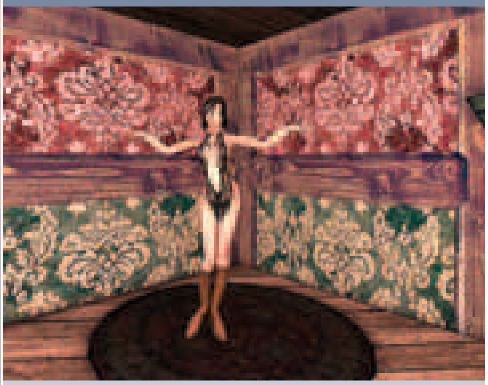
ЖИЗНЬ ВО ВРЕМЯ ЧУМЫ



Текст: Илья Азар



Гаруспик начинает игру с двойного убийства.



В каждой игре должна быть полуголая танцовщица!

ЖАНР ИГРЫ
Survival Shooter/RPG
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
Ice-pick Lodge
ПОЙДЕТ
Процессор 800MHz, 256 RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 1,7GHz, 512 RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО CD
Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.pathologic-game.com

Игровая индустрия, готовящаяся принять смерть от консолей третьих поколений, задумалась о вечном. В очередной раз подняты вопросы о том, являются ли КИ искусством, и если являются, то где его, такого искусства, место. Никто не знает ответов, но все согласно кивают в сторону первой игры молодой российской студии Ice-Pick Lodge *«Мор.Утопия»*. Разработчики своих демиурговских амбиций не скрывают, но признаются, что «Мор» все-таки искусством не является. Возможно, скромничают, но в любом случае на страницах нашего журнала мы осмелимся оценивать «Мор» только как обычную компьютерную игру. Одну из самых ожидаемых и перспективных отечественных игр.

«Мор» – игра необычная, здесь мы можем немного повосхищаться ее создателями. Получилось действительно самобытно. «Мор» – это не шутер, поскольку в игре почти не приходится пользоваться оружием. Это и не RPG, потому что характеристики игрока не увеличиваются, а только уменьшаются. Определить жанр «Мора» невозможно, но эта игра – самая близкая к «симулятору жизни» из тех, что я знаю. Главными противниками персонажа здесь являются время и его физиология. Задача «спасти мир» на этот раз опциональна, главное здесь – выжить. Все как у нас, не правда ли?

СЕРДЦА ТРЕХ

«Мор» – это игра про город. Маленькое, богом забытое местечко, на которое в дополнение ко всем несчастьям нападает непонятная неизлечимая хворь. Жители города становятся ее заложниками, и спасти их может только чудо. Или трое главных героев, которые приезжают в город в один и тот же день, каждый по своему делу. Гаруспик должен получить наследство отца, который погиб, как выясняется, при загадочных обстоятельствах. Бакалавр хочет встретиться с местным долгожителем, существование которого даст ему практическое обоснование его теорий. Самозванка – единственная, кто была в курсе происходящего изначально (впрочем, эпидемия скоро станет главным делом всех троих). Она верит, что может исцелить город от недуга. Все трое будут действовать в нем одновременно и независимо от того, кем будешь играть ты. Срок, отмерянный городу судьбой, – 12 дней игрового или 24 часа реального времени. Их ты волен провести так, как пожелаешь. Твоя свобода ограничена только твоими возможностями, а их так немного. Честный, но жестокий подход.

Свобода действий главного героя не ограничена ничем, кроме его собственных возможностей и времени

О КОМПАНИИ

■ Студия Ice-pick Lodge занимается созданием разных видов игр, не только компьютерных. Особенно им близок театр. После *«Мора»* готовятся постановка живой игры *«Клетка»* и ноктюрн *«Разбитое стекло»*. Свою миссию Ice-pick Lodge видит в раскрытии художественного потенциала игры как самостоятельного вида искусства.





ФИЗИОЛОГИЯ

Играть в «Мор» очень и очень непросто. Умирать здесь придется часто. У героя есть восемь характеристик (здоровье, иммунитет, невидимость, бесшумность, репутация, голод, усталость и инфекция). Главной характеристикой является, естественно, здоровье, которое улучшается принятием антибиотиков. Но, если голод или усталость достигнут максимума, здоровье начнет уменьшаться. Отдыхать можно только на кроватях, а пригодные ко сну лежаки в городе на вес золота, поэтому нередки забеги по местности в поисках кровати наперегонки с убывающим здоровьем. А если заснешь на голодный желудок, то рискуешь проснуться мертвым. Не говоря уже о том, что еда стоит дорого, а поживиться золотишком практически негде. Для поддержания иммунитета к стремительно распространяющейся болезни нужно кушать таблетки, не то подхватишь инфекцию.

ДОБРО ИЛИ ЗЛО

Не менее важный параметр – репутация. Так, Гаруспика по приезду в город принимают за убийцу, и, чтобы прекратить общегородскую охоту на себя, нужно срочно улучшать репутацию (например, перелить свою кровь одному из тех, кто чуть не казнил Гаруспика). Боевая система не является коньком игры, разработчики вообще внесли ее в игру только ради игроков. Поэтому всех столкновений лучше избегать, чтобы не потерять драгоценное здоровье. Лучше всего стрелять (хотя патронов всегда не хватает) или резать горло супостатам, заходя со спины. Подло, но эффективно. Вообще же игра призывает тебя идти путем добра (пощадил человека, которого приказали убить, – плюс к репутации), но и быть подонком тебе никто не мешает. «Мор» дает тебе возможность выбора, причем не один раз, а на протяжении всей игры.

ФАКТЫ

6 минут идти из одного конца города в другой

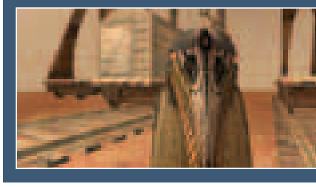
12 «местных» дней длится игра

3 персонажа трудятся над спасением города

7 характеристик героя, которые не растут, а только падают

27 живых сюжетных NPC

1 большой и мрачный город



НАСТОЯЩИЙ ГОРОД

Город в *«Море»* можно пройти из конца в конец за 5–7 минут. Он условно поделен рекой на три части, которые немного разнятся архитектурой. Правда, дома внутри каждого района сильно похожи друг на друга, но это не чувствуется, поскольку многочисленные здания, в которых живут сюжетные NPC, щеголяют оригинальным экстерьером. Выделяются и такие уникальные здания, как городской театр, многогранник или термитник. Приятно, что город грузится сразу целиком и утомительного ожидания при переходе из района в район в «Море» нет. Путешествовать по городу придется очень много и, к сожалению, исключительно пешком. Если днем это даже интересно, то ночью на улицах бродят грабители. Кстати, у каждого из трех героев в «Море» есть пристанище, где он может отдохнуть и спокойно подумать. Так, Гаруспику как выходцу из этого города, дают свой дом, а приезжий Бакалавр квартирует у одной сердобольной дамы.





Роскошный особняк, жаль не мой.



Неприятная женщина, а паучок – забавный.



Театральное представление.



Что ждет нас в конце аллеи?

ПЕРСОНАЖИ ПЬЕСЫ



В *«Море»* очень много интереснейших персонажей. Оно и понятно, ведь игра выросла из театрального представления. Главные действующие лица трагедии живут в своих домах и боятся выйти на улицу из-за эпидемии. Все они очень разные, но по-своему притягательные. Один из них, Влад, помогает Гаруспику во всем, но люди роняют фразы, что верить ему нельзя. Зато его дочка одна из семерых детей, чья судьба связана с Гаруспиком прочнейшими путами. В шикарном особняке живет Сабуров, ясновидящей жене которого привиделось, что Гаруспику суждено потопить город в крови, и мужу не терпится посадить героя в тюрьму. Настоящий паноптикум!



В городе несколько разрушенных зданий, по которым можно забраться в небо.



Дворики внушают ужас даже в дневное время суток.

ВРЕМЯ НЕ ЖДЕТ

Нет спасения только от времени. Каждый день в городе что-то происходит, и управляемые компьютером персонажи не ждут твоих действий, а живут сами по себе. Ты можешь только спать и есть, и игра не остановится, а все равно закончится через 12 дней. Прелесть «Мора» в том, что только эту игру ты можешь пройти и проиграв. Ты выживешь, но город погибнет – значит, надо попробовать еще раз. В «Мор» можно играть не один и не три (по количеству персонажей) раза, ведь день короток, а тебе нужно еще и спать. Если ты с кем-нибудь не успел поговорить, то на следующий день его может уже не быть в живых. Кто-то обронил фразу о ночной засаде на станции – придешь утром, и там уже никого не будет. Каждый день будут умирать люди, и ты можешь просто не успеть их спасти. Выполнить все второстепенные квесты за одно прохождение не удастся точно.

ЗРИ В КОРЕНЬ

Визуально «Мор» не впечатляет: здания в городе похожи друг на друга, главные NPC стоят в своих домах как вкопанные, текстуры и модели оставляют желать много лучшего. Хотя в целом картинка прекрасно справляется с задачей создания мрачной и тревожной атмосферы. Интерфейс тоже удобным не назовешь.

А вот разнообразные и интересные диалоги (к сожалению, они удручающе линейны), в которых выясняется вся история города и его обитателей – один из основных способов создания игровой атмосферы. У «Мора» очень сильная литературная основа, и вникать в историю города и происходящее в нем безумно увлекательно.

«Мор» и не претендует на звание самой красивой и удобной игры. Зато у него есть нелинейный и не по-детски захватывающий сюжет, уникальная атмосфера надвигающейся гибели и новаторский геймплей. «Мор» – игра не для всех. Но, честно скажу, это одна из самых интересных и захватывающих игр, которые я когда-либо видел.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0

\+ Оригинальный сюжет. Находки геймплея. Неповторимая атмосфера.

– Скучно бывает только от утомительных пробежек по городу.

ГРАФИКА 6.0

\+ Создает атмосферу надвигающейся гибели. Красивые интерьеры.

– Однообразные размытые текстуры. Слабые и малочисленные модели.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0

\+ Тяжелый и мрачный, подходящий к картинке саундтрек.

– Звукового разнообразия в игре все же меньше, чем хотелось бы.

ДИЗАЙН 7.0

\+ Стильная до ужаса игра. Великолепный свежий геймплей. Цельный город.

– Плохо реализована боевая система. Отсутствие реальной жизни на улицах.

ИНТЕРФЕЙС 6.0

\+ Далек от идеала, но впечатления от игры не портит.

– Много довольно досадных недоделок. К примеру, неудобная карта.

ИТОГО

Одна из лучших игр на свете. Но совсем не для всех.



8.0



Помойки – источник пустых бутылок.


SpellForce
Spellforce - одна из самых
успешных стратегий
в истории компьютерных игр
Необъятная магическая
вселенная в ваших руках!
JoWooD
GFi
© 2005 «Phenomic Game Developments». All Rights Reserved. © 2005 «JoWood Productions». All Rights Reserved.
© 2005 «Game Factory Interactive». All rights reserved. © 2005 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.

SUDEKI

ЧЕТВЕРО ПРОТИВ ВСЕХ



Текст: Владислав Карнаухов



Замок Илумния. Здесь все начинается.



Жадина. Это видно по выражению эээ... лица.

ЖАНР ИГРЫ	Action/Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	ZOO Digital Publishing
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	Climax
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.sudekipc.com

Против правды, дорогой друг, не попрешь. *Sudeki* является ролевой игрой ровно настолько, насколько были ролевыми легендарные аркады начала девяностых годов. Там тоже были «расширения», «улучшения», диалоги и, частенько, несколько действующих лиц. Однако достоинств Sudeki это не только не умаляет, но, наоборот, даже придает игре своеобразный шик. Давно на PC не было аркады, в которую играешь, играешь и играешь, потому что оторваться – нет сил.

МИР НА КОНЧИКЕ ПАЛЬЦЕВ

Давным-давно был один бог – Тетсу и один мир – Судеки. Затем у Тетсу появился брат, его противоположность – Хэйгу. Братья жили дружно и управляли миром вместе, но однажды Хэйгу понял, что он и сам в состоянии справиться со всем делом (знакомая ситуация, не так ли?), и забрал все себе. Тетсу был не в состоянии справиться со злым братом в одиночку и призвал на помощь четырех героев. В тяжелой битве они победили Хэйгу, равновесие было восстановлено; чтобы не повторять ошибок, братья разделили мир на две части. Однако Хэйгу, как водится, не успокоился и не оставил планов снова забрать весь мир Судеки под свой контроль.

Прошло много лет, старые истории забылись и превратились в сказки, все жили дружно и почти что счастливо, пока, вдруг, не начались нападения странных созданий, в которых некоторые узнали обитателей мира Хэйгу. Второй раунд начался...

ГЕРОИ МЕЧА, МАГИИ И ПАРА

Герои игры и являются наследниками тех четырех, что когда-то спасли Тетсу от поражения. Поэтому каждый, как водится, превосходит обычных людей в силе и ловкости, а также обладает сверхъестественными способностями.

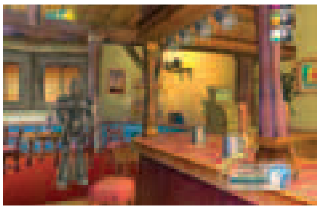
Разработчики из **Climax**, рассудив здраво, не стали делать четыре совершенно одинаково ведущих себя машины для убийства, отличающихся только внешне. Тал и Буки предпочитают близкие контакты и холодную сталь, а вот Айлиш и Элко брезгуют, стреляют издалека. Сам стиль сражения у воинов примерно одинаков, как и у стрелков, но герои при этом не теряют яркой индивидуальности.

Помимо разницы в манере ведения боя, у каждого из героев есть уникальное умение, помогающее продвигаться по сюжетной линии. Тал двигает предметы, Айлиш может обнаружить невидимые объекты и секретные проходы, Элко перелетает на короткие расстоя-

Заблудиться невозможно в принципе, все «неправильные» входы-выходы наглухо заколочены-завалены

О КОМПАНИИ

■ Компания Climax была основана в 1988 году. Парни никогда не ограничивались какой-либо одной платформой, разрабатывая игры едва ли не для всех популярных консолей. Среди проектов, разработанных или портированных Climax, такие игры, как *Diablo* (порт для PlayStation) и *FIFA 98*.





ния (но строго по сюжету, никаких вольностей), а Буки лазает по отвесным стенам. Подход, примененный еще в ***The Lost Vikings*** и блестяще зарекомендовавший себя в массе игр. Для применения этих самых способностей дизайнеры расставляют тут и там «паззлы», но они настолько просты, что не создадут тебе совершенно никаких проблем. В зависимости от сюжетной линии ты будешь управлять или одним из героев, или двумя. Второй при этом просто бежит рядом, но ты в любой момент можешь переключиться между ними – как правило, именно для решения очередной задачи.

Разработчики расщедрились аж на три типа атаки для каждого бойца. Помимо традиционного махания мечом и стрельбы, у каждого есть набор Skill Strikes, особо мощных и разрушительных атак, и по два Spirit Strikes, уничтожающих буквально все живое в пределах видимости. Skill Strikes «покупаются» за очки опыта (о ролевой системе – чуть позже), а вот Spirit Strikes даются персонажу самим Тетсу по мере продвижения по сюжету, обычно после особо тяжелой ключевой схватки.

Применение Skill Strikes ограничено «очками духа», skill points, они же просто «мана». Пока есть восстанавливающие духовные силы снадобья – колдуй хоть каждую минуту. А вот Spirit Strikes можно применять редко и в исключительных случаях – обычно игра сама ненавязчиво подсказывает, мол, пора. А нам и не жалко, правда ведь?

ПРОЦЕСС

Сам принцип игры прост донельзя: ролики на движке игры, выдающие очередную порцию сюжета, продолжительный бег от локации к локации и драки в специально отведенных для этого местах. Не слишком изобретательно, прямо скажем, но не будем забывать, откуда пришла Sudeki, а приш-

ФАКТЫ

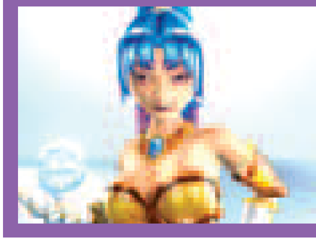
2 сверхмощных заклинания, убивающих всех врагов

6 видов сильной магии у каждого персонажа игры

15 секунд в среднем живет отравленный персонаж

3 удара в правильной очередности составят комбо

1 единица жизни остается у напарника после «гибели»



МАЛЕНЬКИЕ ОТЛИЧИЯ

Одно из ключевых отличий *Sudeki* как игры консольной и псевдояпонской – система сохранения. Игроку запрещено сохраняться в произвольный момент времени. Для того чтобы записать игру, необходимо найти на карте специальный артефакт, книгу на постаменте. Это и есть контрольная точка.

Другая особенность дизайна Sudeki – реверанс в сторону знаменитых японских игр в стиле survival horror, например *Resident Evil*. Процесс открывания дверей показан с большой любовью и тщательностью. Нет нужды говорить тебе, что ролик открывания двери нельзя ни «перемотать», ни пропустить, как, впрочем, и все остальные ролики. Каждый раз придется смотреть все целиком.





■ А текстурки-то простоваты...

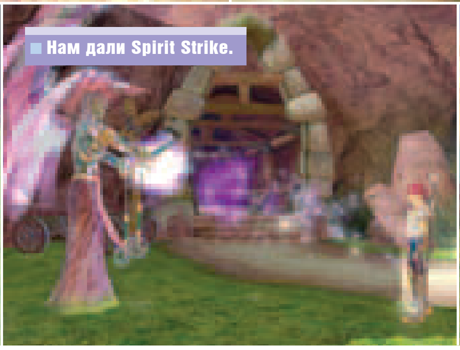


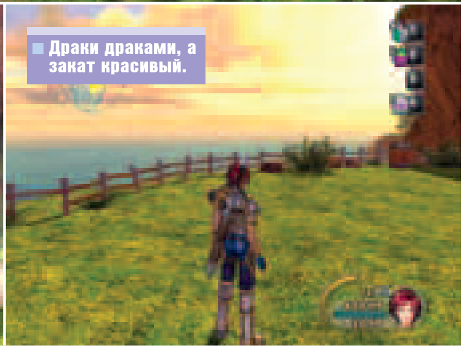
■ Сельская местность. Красиво.


...с ними дядька Черномор.

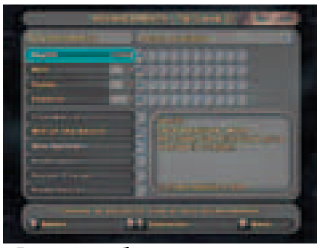

Сюда надо приносить хорошо запрятанные тотемы.


Один из боссов.


Нам дали Spirit Strike.


Драки драками, а закат красивый.

ДЛЯ УДОБСТВА


В игре есть быстрое меню, клавиша по умолчанию – «Q». Из него можно быстро вызвать Spell Strike или Spirit Strike, получить доступ к инвентарю, поменять тип оружия у персонажа или вызвать меню настроек игры.

ла она с консоли, где такой подход в порядке вещей. Так что заблудиться невозможно в принципе, все «неправильные» входы-выходы наглухо заколочены-завалены. Бежишь себе по узеньким переходам, а как увидишь широкую чистую поляну – быть драке.

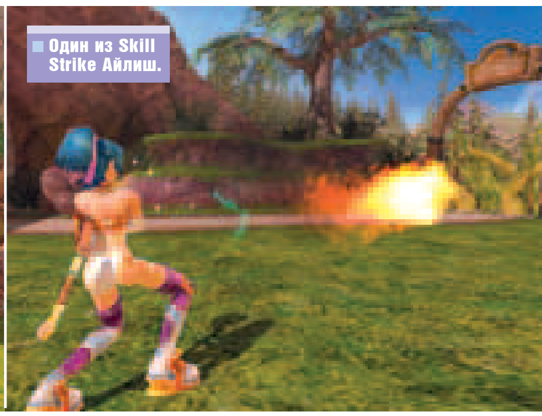
Как я уже говорил, мы или машем железяками, или стреляем. И вот тут видна первая промашка в дизайне: стрелять намного проще, чем фехтовать. И если учесть, что пара героев всегда составляется из стрелка и воина, нетрудно догадаться, кем именно все будут играть. А все очень просто. В бою стрелки управляются от первого лица, и наша аркада превращается в полноценный шутер! Воины же по-прежнему управляются от третьего лица. К тому же, один пропущенный удар в толпе – и на ноги можно не подняться...

Выход для воинов – комбинации. «Приставочное наследие», удачно реализованное и на PC. У Тала и Буки два вида атаки, «повешенные», соответственно, на левую и правую кнопки мыши. Чередуя типы ударов, ты начинаешь комбинацию, которая при должном умении заканчивается только со смертью последнего врага. К тому же, есть еще и «круговая атака», слабая, но расчищающая пространство вокруг воина. Но не все так гладко: нажимать кнопки надо строго в отведенное для этого время, когда загорится специальный индикатор, иначе комбо «сорвется», и начинай все сначала. А нужно еще и за здоровьем следить, и по полю боя бегать, потому что есть стреляющие недруги, и про напарника не забывать... В общем, выбор умеющих медитировать. Зато игрок будет награжден великолепной анимацией ужимок и прыжков, а также видом разлетающихся в разные стороны врагов.

Оружие и броня каждого героя могут быть улучшены в городских кузницах, что стоит денег, и немалых

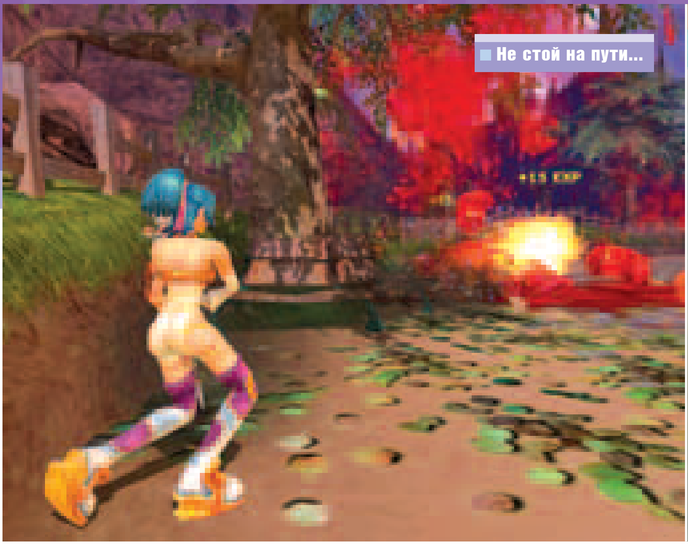

Если в компьютере есть карта запахов, можешь подышать морским воздухом.


Интересная архитектура.


Один из Skill Strike Айлиш.



"NON-STOP ACTION" – AG.RU
BLOODRAYNE™



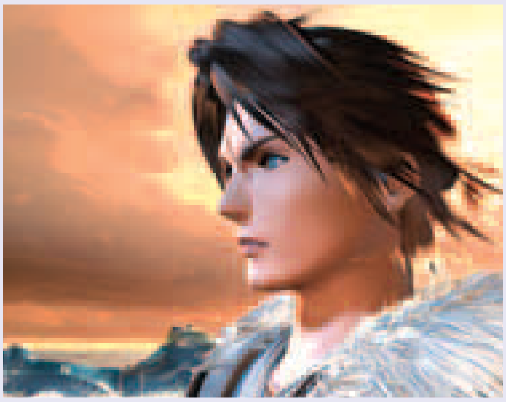
Не стой на пути...



Слегка легкомысленный наряд, не находишь?

ФАМИЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Японские и псевдояпонские ролевые игры – JRPG – достаточно интересный жанр современных компьютерных игр. Дело в том, что в этом жанре, как, пожалуй, больше нигде, ценится верность традициям. Характерная особенность – внешний вид персонажей. Невообразимые прически диких оттенков, необремененные одеждой героини, оружие в три раза больше своего владельца – если ты видишь это, то ты видишь JRPG. Еще одна черта – сложные взаимоотношения между героями. Семейная драма, несчастная любовь, предательство (с обязательным раскатистым хохотом) – без этих атрибутов не обойдется ни одно произведение такого жанра.
Как ты думаешь, ожидает ли это тебя в *Sudeki*?



СИСТЕМА

Раз уж в паспорте у Sudeki стоит штамп «ролевая игра», давай поговорим о развитии персонажа. За убитых супостатов дают очки опыта, и при наборе достаточного количества герой получает новый уровень. Уровень дает одно (я считал) очко опыта, которое можно употребить для повышения четырех характеристик – здоровья, силы (урон, наносимый в бою), умения (количество skill points) и силы духа, определяющей силу Spirit Strikes. Также на очко опыта можно купить дополнительное умение.

Инвентарь и деньги общие на всех. Довольно-таки оригинально, потому что увлекшись и потратив деньги на одного персонажа, оставляешь других на голодном пайке. Дело в том, что оружие и броня каждого героя могут быть улучшены в городских кузницах, что стоит денег (и немалых). С другой стороны, из убитых врагов выпадают ценные вещи, а если учесть, что на некоторых локациях битвы начинаются каждый раз, когда ты через них проходишь, при желании и должном упорстве можно здорово разбогатеть.

ОЩУЩЕНИЯ

Все очень красиво. Ярко, сочно, вкусно. Конечно, кое-где глаз спотыкается о слишком уж простые модели или примитивную архитектуру, но общее впечатление от графики самое благоприятное. Не отстает и музыка, хотя вернее было бы назвать ее эмбиентом, создающим настроение.

Некоторое неудобство вызывает интерфейс, в котором начисто отсутствует мышь – кнопочками, дорогой читатель. И впрямь, откуда на Xbox мышь? Еще один недостаток – перемещения внутри зданий. Камера не крутится, а персонаж бегает четко влево-вправо-вверх-вниз. Понять, куда надо идти, можно не сразу, к тому же можно не найти достаточно интересные и нужные вещи.

Но это все мелочи, не способные испортить впечатления, поверь мне. Не случайно Sudeki стала хитом на Xbox. Рискну предположить, что и на PC ее ждет светлое будущее. Только не обращай большого внимания на буквы "RPG" в описании игры.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	6.2
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	5.4

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Увлекательные бои; проработанный, цельный, гармоничный мир игры.
– Однообразный процесс бега между локациями; примитивные головоломки.

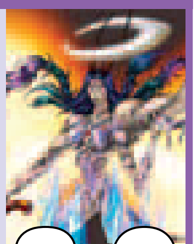
ГРАФИКА 8.0
+ Яркие, сочные цвета; отсутствие тормозов даже на высоких разрешениях.
– Простые текстуры; общая простота моделей и архитектуры.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
+ Легкая, красивая музыка, не отвлекающая от процесса игры.
– Спорно подобранные голоса, придающие игре излишнюю «мультяшность».

ДИЗАЙН 7.0
+ Слабо проработанная ролевая составляющая; примитивные диалоги.
– Невозможность пропустить ролики, неудобное перемещение внутри зданий.

ИНТЕРФЕЙС 7.0
+ К интерфейсу быстро привыкаешь, он достаточно прост и дружелюбен.
– Нет мыши в меню; малое количество горячих клавиш; слегка перегружен.

ИТОГО
Красивая, интересная игра, с парой недостатков, унаследованных от консоли.



8.0



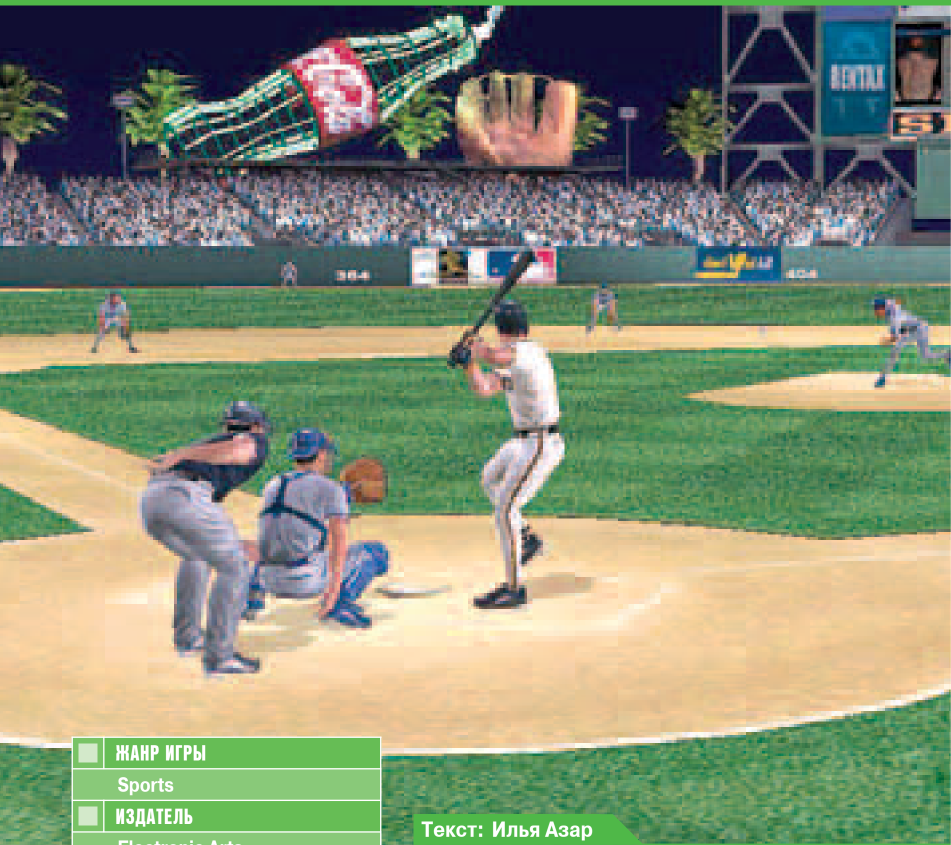
Видишь пустую поляну – готовься к бою.

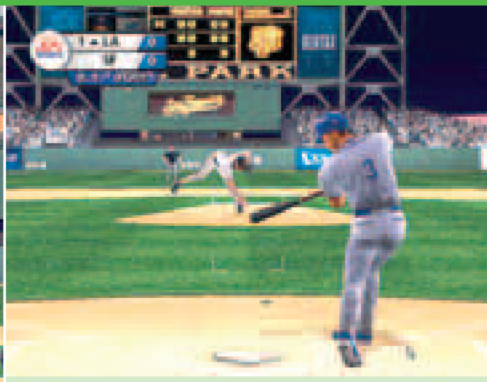

ИДДК
GD SOFTWARE
НВМ
• Три доступных боевых вертолета:
Ка-50 Hokum, AH-64A Apache, PAH-2 Tiger;
• Разнообразные виды вооружения: управляемые и неуправляемые ракеты, пулемет, тяжелая пушка;
• Участие в легендарных сражениях: Перл Харбор, Сталинградская битва, битва в Нормандии и другие;
• Зрелищные спецэффекты и боевой саундтрек в стиле хард-рок!
КРАСНАЯ АКУЛА 2
Ликвидация Хоссманна
Узнать подробности: game.iddk.ru;
Купить: Интернет-магазин: http://shop.discovery.ru
Розничные магазины «Дисквери»: Москва: м. Беговая, 1-ый Хорошевский проезд, 16, корп.1;
в ТЦ «Горбушкин двор РУБИН», Багратионовский пр.7, пав.G2-057; в ТЦ «Гвоздь»: Москва, Волоколамское ш., 103, 4 этаж, пав. 7.
Смоленск: ул. Тухачевского, 3.
Для оптовиков: Москва (095) 946-5798, 946-5733, www.iddk.ru, e-mail: sale@iddk.ru
Екатеринбург (343) 349-8885, 349-8886, www.ekb.iddk.ru; e-mail: sale@ekb.iddk.ru

MVP BASEBALL 2005

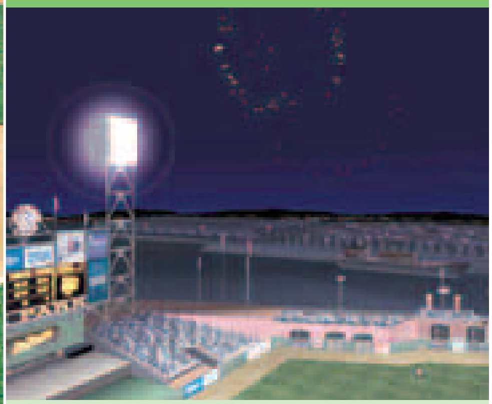
СОКРОВИЩЕ НАЦИИ

О КОМПАНИИ
■ Разработчиком *MVP Baseball 2005*, как всегда, выступила EA Canada. Ребята делают все спортивные игры для EA. Закажи им, они и симулятор городков сварганят.





Слишком рано замахнулся...



Особо удачные удары отмечаются салютом.

ЖАНР ИГРЫ	Sports
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК	EA Canada
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 32-х
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.easports.com/games/mvp2005

Текст: Илья Азар

Не думаю, что кто-то из вас в детстве вместо соседней коробки убегал на бейсбольный стадион. Да и сам не могу похвастаться этим. Более того, до недавних пор я относился к бейсболу как к чисто американской забаве, непонятной русской душе. Поиграв в *MVP Baseball 2005*, я понял, чего не хватало моей загадочной душе до полного счастья. Бейсбола!

У **EA Sports**, монополизировавшей рынок спортивных игр, недавно увели лицензию американской бейсбольной лиги (MLB). Сделала это контора **Take-Two Interactive**. Так что MVP – последняя игра EA про биты и базы. Разработчики постарались на славу, представив на суд публики практически идеальный симулятор. Лебединая песнь льется не фальшивя. Игру отличают прекрасная графика и достойное звуковое сопровождение. Модели бейсболистов, стадионы и зрители выглядят на пять баллов. Игроки двигаются и управляются с мячом и битой очень естественно, почти как в телевизоре. В целом, геймплей весьма увлекателен, за что спасибо самому бейсболу. Кроме того, в MVP к стандартному для спортивных симуляторов набору режимов EA добавила увлекательные мини-игры и карьеру владельца (owner mode). В нем ты занимаешься только финансовыми делами клуба. В общем, смело покупай игру, штудируй правила, и поверь – ты не останешься разочарованным.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Бейсбол – это интереснейший вид спорта! Увлекательные режимы игры.
– Кому-то матчи могут показаться слишком затянутыми и нединамичными.

ГРАФИКА 9.0
+ Великолепные модели. Высокая детализация стадионов и интерьеров.
– Ни к чему не придерешься, как ни старайся. Все отлично.

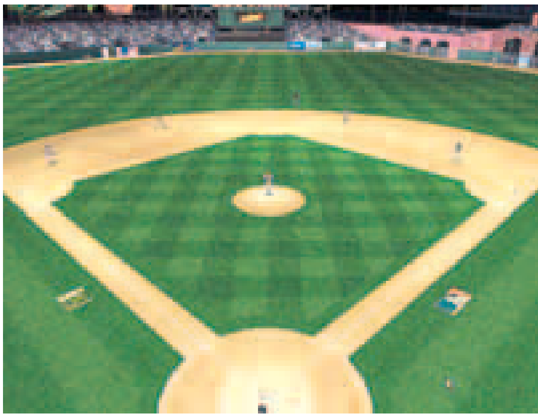
ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
+ Достоверные звуки бейсбольного матча. Стандартная для игр EA музыка.
– Комментаторы часто выдают реплики невпопад – раздражает.

ДИЗАЙН 9.0
+ Разнообразие игровых режимов. Стильное игровое меню – приятно смотреть.
– Как всегда никаких претензий к симуляторам EA нет и здесь.

ИНТЕРФЕЙС 9.0
+ Красивое и, главное, удобное меню. Управление мышью!
– Не идеальное окно трансферов и статистики.

ИТОГО
Прекрасный симулятор незаслуженно непопулярного в России вида спорта.

8.0




ТРЕКМАНИЯ SUNRISE ®
TM
Постройте собственные трассы
Выберите ваш автомобиль и его цвет
Участвуйте в дневной или ночной гонке в новых ландшафтах
Экстремальные трассы, экстремальные трюки, экстремальная скорость
NADEO
Бука
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

SECOND SIGHT

МОЗГ – ВСЕМУ ГОЛОВА



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



Доктор, мне срочно нужно выдернуть зуб. Я настаиваю.



В руке у героя стянутая в комок воля.

ЖАНР ИГРЫ
Third-Person Action
ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters
РАЗРАБОТЧИК
Free Radical Designs
ПОЙДЕТ
Процессор 1.2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО CD
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.frd.co.uk/ss

Ты когда-нибудь пробовал сдвинуть стол усилием мысли? Или поднять человека под потолок? Или выйти из своего тела и прогуляться по улице, подсматривая за прохожими? Главный герой *Second Sight* попробовал и, как ни странно, у него получилось. Встречаем: новый экшен на все чаще затрагиваемую сейчас в играх тему психологических способностей человека. В этой игре нам предстоит на полную мощь напрячь мозги своего виртуального протеже.

Итак, наш герой просыпается в непонятном медицинском центре с полной потерей памяти. Определенно известны две вещи: первая – до помещения в больницу парня очень долго били, и вторая – он псионик. Силой мысли Джон (такое вот редкое у него имя) умеет поднимать в воздух объекты, лечить себя и своих собратьев по оружию и делать еще кое-какие веселые штуки. Однако развернуться герою не дают: в больнице его держат силком, а после побега так и вовсе начинают охотиться с оружием. Завязка у игры, конечно, не очень серьезная, зато потом будет действительно интересно: поначалу вообще слабо понимаешь здешние скачки сюжета из прошлого в настоящее, а когда, наконец, начинаешь видеть в них систему, игра делает такой пируэт, что все опять встает с ног на голову. Короче, сюжет оставляет приятное впечатление.

ПОЧТИ МУЛЬТИК

Хорошее впечатление остается и от стиля игры: дизайнеры смогли выдержать интересный баланс между реалистичностью и некоторой мультяшностью. Это же, кстати, сглаживает впечатление от, прямо скажем, довольно простой графики. Количество полигонов в кадре просто вынуждает задаться вопросом: «А не задумано ли так специально? Может, такая малополигональность – элемент графического стиля игры?». К сожалению, в следующий момент сомнения развеиваются, и ты понимаешь: не специально. Ситуацию исправляет очень живая и красивая анимация и, конечно же, продвинутая физика, как нельзя лучше подходящая к здешнему игровому процессу.

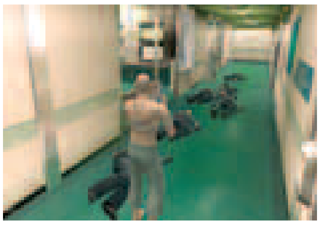
НЕИССЯКАЕМЫЙ ИСТОЧНИК ВРАГОВ

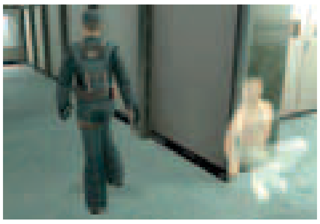
А игровой процесс здесь делает здоровый уклон в сторону stealth-action. Нет, если есть большое желание позаниматься садомазохизмом, можно встать в полный рост и пойти расстреливать врагов из оружия и раскидывать по сторонам возможностями псионика. Однако такой подход ведет лишь к одному: к включению тревоги, после которой противник будет появляться прак-

Силой мысли герой умеет поднимать в воздух объекты, лечиться и делать еще кое-какие веселые штуки

О КОМПАНИИ

Free Radical Designs – довольно молодая компания из Великобритании, основателями которой стали несколько выходцев из известной студии разработчиков Rare. На счету англичан успешная консольная серия шутеров *Timesplitters*, ну а на компьютерах она дебютировала с нашей сегодняшней героиней, *Second Sight*.





тически из воздуха в неограниченном количестве. Да, эта игра использует грязные приемы, чтобы заставить нас проходить ее по правилам.
И это, честно говоря, не так уж и плохо, особенно учитывая свободу, которую нам дали разработчики в рамках выбранного ими жанра. В арсенале у героя, помимо оружия и психических способностей, есть большое количество типично стелсовых полезных трюков, вроде выглядывания из-за укрытия, возможности спрятаться в шкафу, чтобы переждать тревогу, и захвата в заложники врагов, для прикрытия ими от пуль.

МОЙ ВЕРНЫЙ КОЛЬТ

Довольно ощутимую часть времени мы будем усмирять противника с помощью доступных видов огнестрельного оружия. Автомат, снайперская винтовка, пистолет и – выбор настоящего поклонника скрытных передвижений – транквилизатор. Чаще всего придется пользоваться именно им, поскольку выстрел из обычного оружия перебудит всю охрану на уровне. Справедливости ради стоит заметить, что разработчики специально ввели несколько уровней, на которых можно вволю пострелять, не задумываясь о скрытности и осторожности.

Но самое главное здесь – это, само собой, псионические фокусы. Начиная от стандартного телекинеза и лечения и заканчивая способностью выхода из собственного тела с целью разведки и захвата контроля над врагом. Отличный способ поразвлечься, я тебя уверяю. Кроме того, присутствует возможность «стягивать свою волю в снаряд», который затем успешно выбивает дух из противника, способность становиться для всех невидимым, а на сладкое – маленький психический взрыв с главным героем в роли эпицентра. Приятно, что пси-возможности очень тесно вплетены в канву игры: кроме общего расширения

ФАКТЫ

17 разнообразных игровых уровней

7 псионических способностей

4 хороших удара об стену требуется для уничтожения врага

1 сгусток ментальной энергии валит почти любого

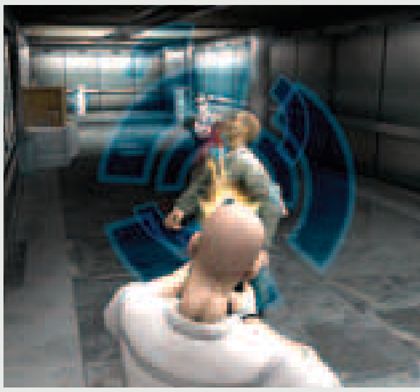
1 раз придется бороться с братьями-псиониками

1 раз сюжет игры ставит все с ног на голову



АВТОПРИЦЕЛ ИЗ ТВОИХ КОШМАРОВ

Одним из тяжелых последствий консольного прошлого *Second Sight* можно с полной уверенностью назвать совершенно никакую систему автоприцеливания. Разработчики явно забыли, что мышь не требует автоматического захвата целей и стрелять можно без всякой помощи со стороны самой игры. В результате для открытия огня мы должны зажать правую клавишу мыши, которая автоматически наводит нас на близлежащую цель и предлагает немного пострелять. Проблема в том, что перенести прицел на другого врага, как раз подбегающего, например, к включателю сигнализации, очень непросто. Более того, по пути прицел обязательно остановится на каком-нибудь ящике или бочке, которые в теории можно швырять во врагов с помощью телекинеза. Другое дело, что чаще всего на это просто нет времени и приходится в бешеном темпе работать мышкой, чтобы попасть куда нужно. Оригинальное решение разработчиков, ничего не скажешь.





Одна из миссий, в которых можно вволю пострелять.



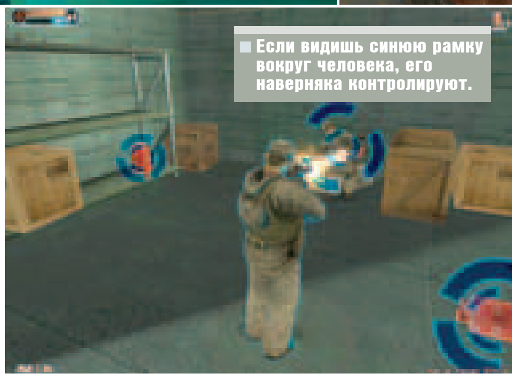
А круче всего разбивать врагами стекла.



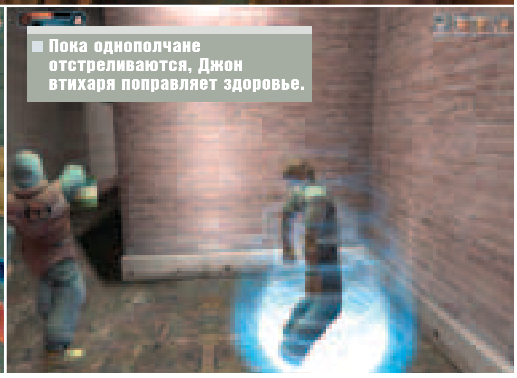
Джон выпустил дух. Сейчас дух пойдет и вселится в чье-нибудь тело.



Посиделки у костра: командир отделения объясняет задачу.



Если видишь синюю рамку вокруг человека, его наверняка контролируют.



Пока однополчане отстреливаются, Джон втихаря поправляет здоровье.

СЕЙВЫ МЕЧТЫ



От тех же приставок нам досталась кособокая система сохранений: на каждом уровне в нескольких местах установлены чекпойнты, к которым в случае смерти можно вернуться. Расставлены они довольно далеко друг от друга, но достаточно грамотно: как раз перед очередным сложным участком. Плакать хочется оттого, что если ты вышел из игры, не пройдя до конца уровень, при следующем запуске *Second Sight* забудет, сколько чекпойнтов ты прошел, и выкинет к началу миссии.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.0

способов уничтожения врага, они являются ключом ко многим головоломкам (совсем не сложным, но довольно симпатичным).

КТО ЭТО СТУЧИТ ГОЛОВОЙ О СТЕНУ?

Игровой процесс у игры очень приятный. Хорошая смесь стелса, безбашенной пальбы и плотного использования псионики, интересные уровни и не слишком умные враги создают оригинальную атмосферу, выделяя геймплей Second Sight среди других игр жанра. Чтобы понять всю прелесть этой игры, надо поднять телекинезом врага в воздух и, слушая его крики, бить со всей дури об стену, пока он не отдаст богу душу. Надо сидеть за укрытием, ожидая удобного момента для того чтобы высунуться и одним метким выстрелом отправить иглу транквилизатора противнику в шею. Надо побывать на одном из здешних уровней, среди которых военная база в Сибири, сумасшедший дом и даже трущобы крупного города.

Этой игре трудно отказать в стиле: он проявляется в диалогах, в сюжете, в самих уровнях. Он прослеживается в поведении героев, в разговорах между охранниками, в редких записках, оставленных тут и там на уровнях. Этот стиль трудно с чем-либо спутать, спасибо стараниям дизайнеров.

Second Sight – игра для всех, кто не прочь немного напрячь мозги, приубавить темп прохождения уровней и насладиться широким спектром возможных подходов к каждой проблеме. Некоторых может отпугнуть его размеренность, кому-то может не понравиться довольно простая графика, но большей части игроков Second Sight наверняка придется по вкусу. Чтобы почувствовать себя в шкуре потерявшего память псионика, надо просто привыкнуть к несколько неуклюжему управлению и позволить игре самой вести тебя по причудливым изгибам сюжета. И учти, поднимать людей телекинезом в реальной жизни и бить их головой о стену – очень плохо!

PC

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
- \+ Интересный сюжет, хорошие уровни, довольно оригинальный геймплей.
- − Появляющиеся из воздуха враги, отсутствие нормальной системы сейвов.

ГРАФИКА 7.0
- \+ Красивый графический стиль, очень приятная для глаз анимация моделей.
- − Скудная на полигоны картинка, весьма бледные и простенькие текстуры.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
- \+ Хорошо озвучены герои игры. Местами радует слух динамическая музыка.
- − В остальном звук среднего качества: ничего особенного в нем нет.

ДИЗАЙН 8.0
- \+ Интересная смесь реалистичности и рисованности, неплохая атмосфера.
- − Чего-то для полного погружения все-таки определенно не хватает.

ИНТЕРФЕЙС 6.0
- \+ Достаточно удобно управлять передвижением и стрельбой из-за укрытий.
- − Ко всему остальному придется привыкать. Особенно ужасен прицел.

ИТОГО

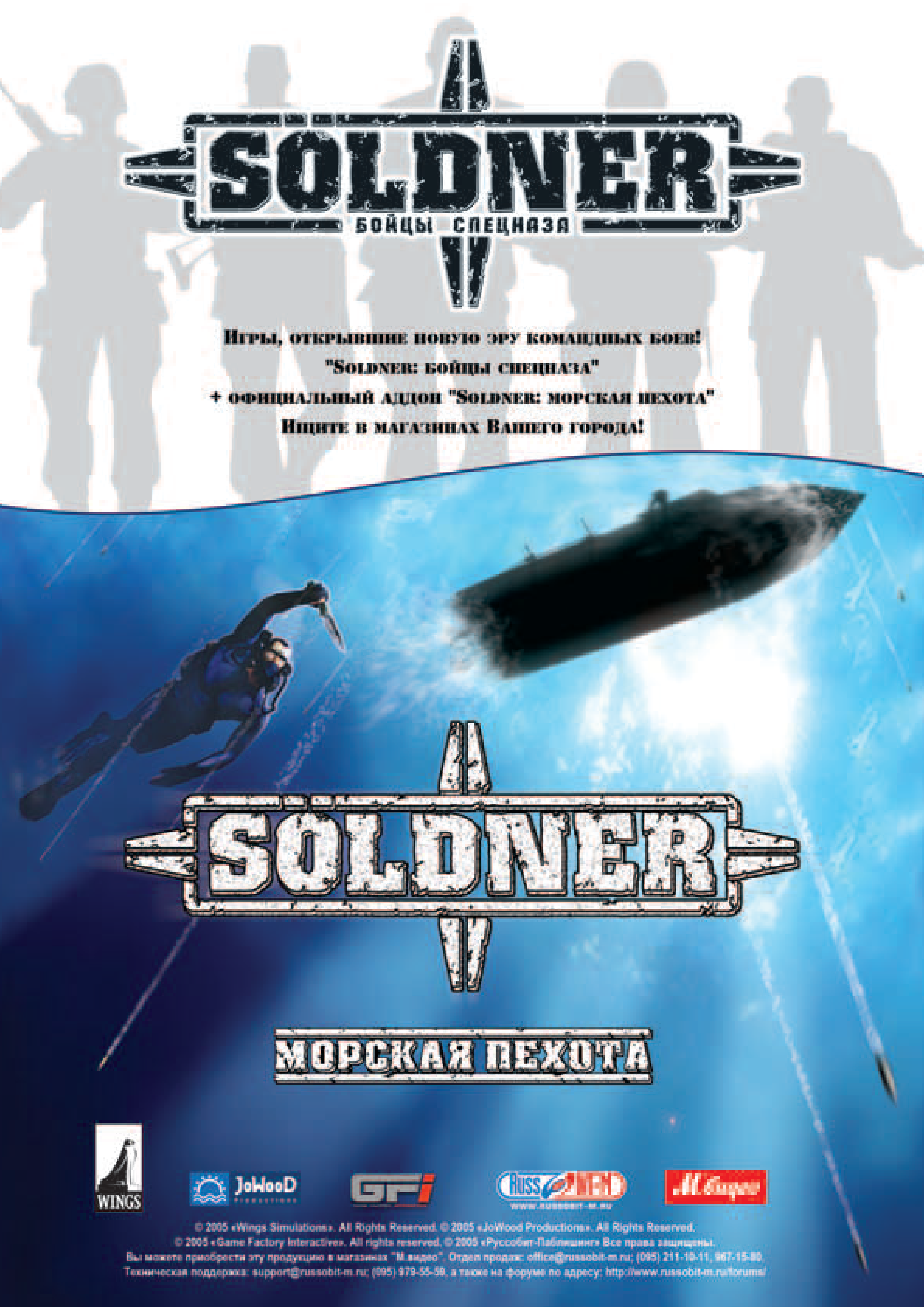
Хорошая игра, неторопливая и качественная. Жаль только больно короткая.



7.5



«Да шеф... Что отрезать? За что подвесить? Все сделаем, босс!».



SOLDNER
БОЙЦЫ СПЕЦНАЗА
Игры, открывшие новую эру командных боев!
"Soldner: бойцы спецназа"
+ официальный аддон "Soldner: морская пехота"
Ищите в магазинах Вашего города!
SOLDNER
МОРСКАЯ ПЕХОТА
WINGS
JoWooD Productions
GFi
www.russobit-m.ru
© 2005 «Wings Simulations». All Rights Reserved. © 2005 «JoWood Productions». All Rights Reserved.
© 2005 «Game Factory Interactive». All rights reserved. © 2005 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.
Вы можете приобрести эту продукцию в магазинах "М.видео". Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

THE MOMENT OF SILENCE

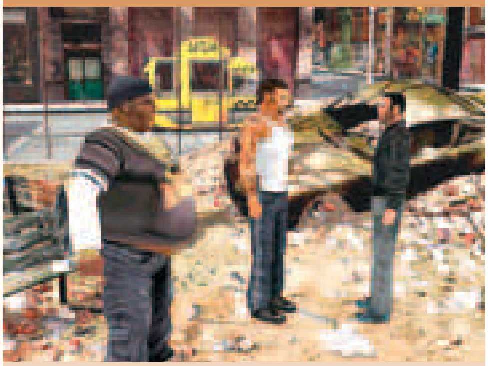
КТО ТАМ ШАГАЕТ ПРАВОЙ?



Текст: Олег Шолохов



Должно быть, неплохо работать в компании, которая может позволить себе отгрохать такой офис.



Ребята из гетто в целом довольно дружелюбны. Только деньги и телефоны по жизни отбирают.

ЖАНР ИГРЫ	Quest
ИЗДАТЕЛЬ	The Adventure Company
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	House of Tales
ПОЙДЕТ	Процессор PIII 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор PIV 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Четыре
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.momentofsilence.com

Однажды мы все проснемся, а за окном уже наступит будущее. Этот день обязательно придет. Вот только что именно мы увидим вокруг тем знаменательным утром? Каким воздухом будем дышать, когда, зевая и потягиваясь, выйдем на балкон своих апартаментов на 89-м этаже? О чем будем читать, когда за завтраком откроем свежую газету? Не хочется говорить банальности, но, если мир будет катиться в пропасть с нынешней скоростью, не у многих из нас будет повод для радости в то замечательное утро. Если ты думаешь, что нашествие инопланетян или восстание роботов – худший из вариантов развития событий, поиграй в *The Moment of Silence*. Многое удивит тебя в этом будущем.

ЖИЗНЬ ИЗ ОСКОЛКОВ

У Питера Райта странная жизнь. Она была такой и до взрыва. А после, когда он потерял жену и ребенка, мир вокруг потерял привычные очертания и превратился в сюрреалистический ад. Лишь тогда Питер и начал открывать его для себя. Быть может, впервые в жизни стал всерьез задаваться вопросами.

Полиция ворвалась в квартиру преуспевающего журналиста и, не сказав ни слова, силой увезла из дома. Быть может, такое случалось и раньше. Мало ли на свете живет журналистов, смеющих рассказывать такое, о чем правящий режим боится услышать и за что готов сгноить всех неугодных Системе? Только Питеру, увы, никогда не приходилось сталкиваться с этой стороной жизни в его уютной, свободной и миролюбивой стране.

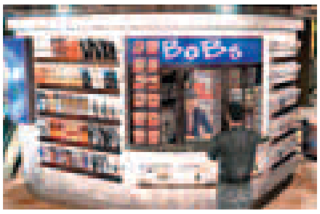
На улицах гетто двое странных ребят ограбили незадачливого прохожего, забредшего не в свой квартал. Как такое возможно? Почему полиция не вмешивается? Почему власти города словно не замечают того, что происходит на окраинах? Почему кто-то решается там жить? Почему «маргиналы», «отбросы общества» даже не пытаются искать работу, предпочитая жить вне привычной всем остальным Системы? Как объяснить Питеру, что государству, в которое он и такие, как он, привыкли верить, просто нет дела до тех, кто оказался за чертой?

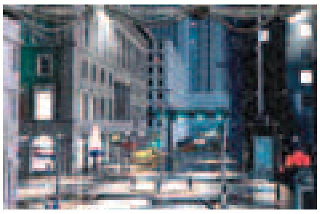
Молодой парнишка возглавляет группу отчаянных анархистов, мечтающих сломать весь миропорядок. Питеру придется пройти через очень многое и очень многого лишиться, прежде чем он поймет, зачем кому-то может понадобиться ломать Систему. Ему самому нужно оказаться вне нормальной жизни, чтобы осознать, что в привычном для него обществе полнейшей социальной «справедливости» выживает только

Когда герой потерял семью, мир вокруг потерял привычные очертания и превратился в форменный ад

О КОМПАНИИ

Из «больших» проектов House of Tales выпустила *The Mystery of the Druids* – незадолго до *MoS*. Что больше всего объединяет игры этой компании, так это сильнейший акцент на сюжет. А вот над техническим исполнением своих идей разработчики особенно долго не думают. Потому, наверное, студия и называется House of Tales.







сильнейший. А все остальные живут на обочине нового мира. Там же и умирают.

ДРУГОЙ ПУТЬ

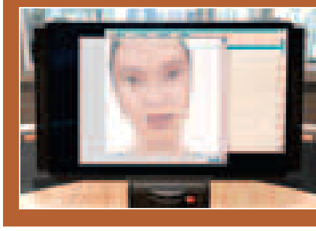
В нашем насквозь «демократическом» мире, где всемогущий рынок настолько «уравнял» людей в правах, что большая часть населения планеты просто голодает, людей, придерживающихся левых взглядов, становится все больше и больше. Это, собственно, и неудивительно. Удивительно, что такие люди еще и игры делают. В принципе, это ничуть не мешает ***The Moment of Silence*** быть интересной и самой по себе, без каких-либо оценок игры с точки зрения политической или исторической актуальности. Хоть разработчики и взялись ваять футуристический мир, им удалось избежать практически всех возможных клише, которые приходят в голову, как только речь заходит о будущем. В основном потому, что The Moment of Silence – игра не про спасение мира от монстров и не про войну с искусственным разумом. Игра относится к редчайшему на сегодня жанру политических детективов. Впрочем, даже это не должно тебя сильно пугать. Голливуд, вон, умудряется в этот жанр даже элементы экшена добавлять. А **House of Tales** – элементы мелодрамы и философской притчи. Да, сравнить это с душеспасительными откровениями какого-нибудь ***Half-Life 2*** сложно. Чтобы оценить красоту истории The Moment of Silence, нужно иметь определенный опыт общения с квестами и искренне любить этот жанр. Но тем большее удовольствие получат ценители. Потому что проект все-таки создавался именно для них.

РАДИ ИДЕИ

В **House of Tales** работают романтики. Для них идея проекта куда важнее ее реализации. Чувствоваться это начинает с первых же минут. Больше всего огорчает то, насколько слабо смотрятся модели персонажей на фоне более чем симпатичных бэкграундов. Когда камера показывает кого-то крупным планом, становится совсем грустно, потому что лица героев откровенно примитивны.
Не идеален The Moment of Silence и с точки зрения игрового дизайна. Перемещения по локациям продуманы слабо. Иногда тебе придется минут по пять добираться до нужного здания или улицы. Наконец, есть некоторые проблемы с режиссурой (уж прости, что обращаюсь к столь экзотическому понятию). The Moment of Silence – игра разговорная. Несмотря на то, что текст диалогов написан просто мастерски, сами они бывают несколько затянуты. Когда в течение 10 минут нам приходится смотреть на беседующих героев, которые при этом стоят практически неподвижно, это временами начинает раздражать.
По большому счету, The Moment of Silence – игра очень «взрослая». Это не значит, что разработчики делали ее для какой-то строго определенной возрастной аудитории. Однако, не будучи в курсе тех современных мировых проблем, актуальных политических и экономических учений, к которым апеллируют авторы проекта, оценить его по достоинству будет очень непросто. И все же, если у тебя душа лежит к квестам, попробовать стоит. Ничего похожего на The Moment of Silence не было уже очень давно. Такие игры нужно ценить.

ФАКТЫ

75 стильных футуристических локаций
35 крайне разговорчивых персонажей
30 минут полноценного полноэкранного видео
15-20 часов на полное прохождение игры
41 год остался до времени действия игры



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.3

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.4



Для арендованной квартиры обстановка очень даже ничего себе.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Более интересный политический детектив трудно даже представить.
– Некоторые диалоги слегка затянуты и могут утомить нетерпеливого геймера.

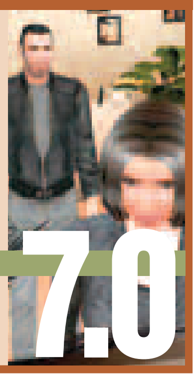
ГРАФИКА 6.0
+ Бэкграунды в большинстве локаций прорисованы очень тщательно, с любовью.
– Модельки персонажей откровенно примитивны. Анимация тоже не впечатляет.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
+ Музыка удивительно ненавязчива и всегда уместна. Композиторам браво!
– Озвучка в целом неплоха, но одни персонажи все же озвучены хуже других.

ДИЗАЙН 8.0
+ Стиль хай-тек, в котором работают дизайнеры игры, выглядит актуальным.
– Оголтелая футуристичность, как бы хороша она ни была, слегка приелась.

ИНТЕРФЕЙС 7.0
+ Ничего лишнего по части интерфейса. Система подсказок удобна и разумна.
– Пиксель-хантинг в некотором объеме все-таки присутствует. Как без него?

ИТОГО
Очень вдумчивый, действительно «взрослый» квест. Для тех, кто в теме.



7.0

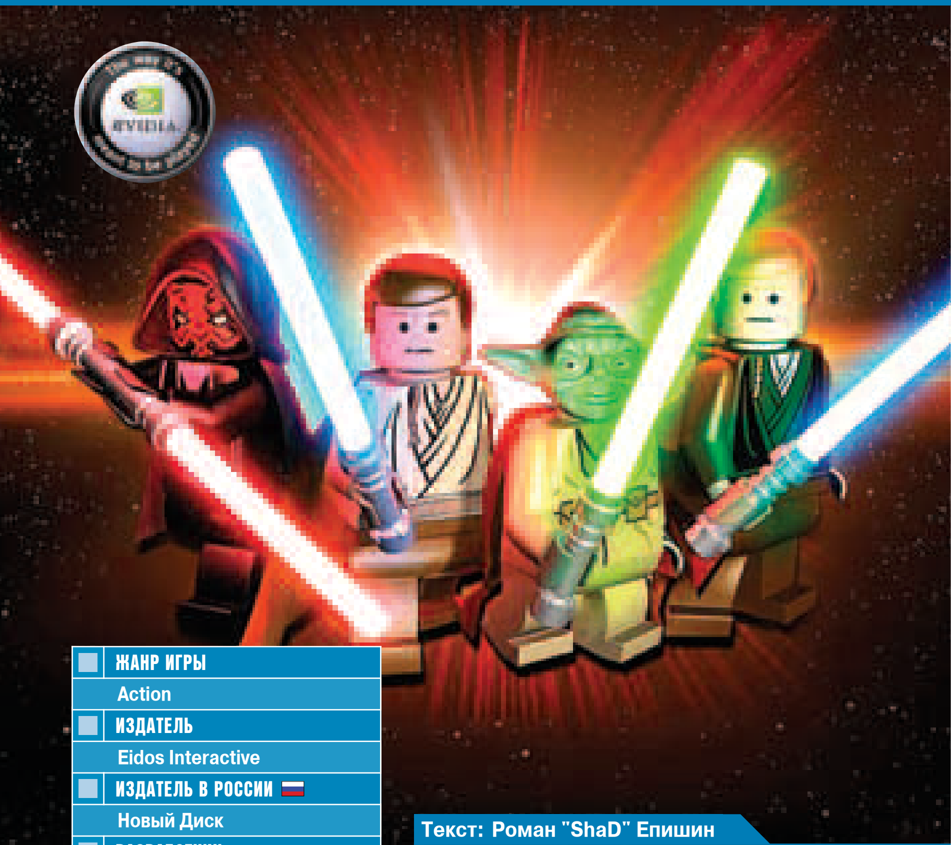
LEGO STAR WARS

РЕКЛАМА – ДВИГАТЕЛЬ ТОРГОВЛИ!

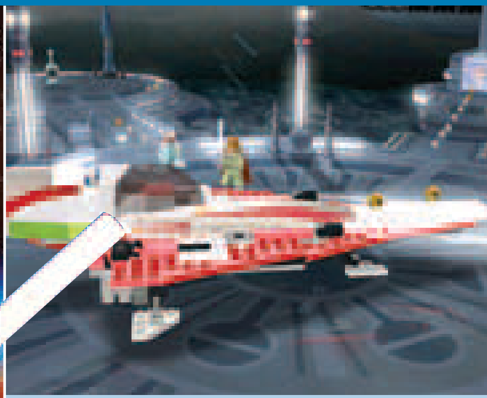
О КОМПАНИИ



■ Traveller's Tales – небольшая английская компания с богатым послужным списком. На ее счету проекты для самых разных платформ, в том числе игры *Toy Story* и *Toy Story 2*.



Текст: Роман "ShaD" Епишин



■ Хей! Я в детстве мог собрать точно такой же!



■ Игра полна головоломок и приколов.

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	Traveller's Tales
ПОЙДЕТ	Процессор 1000MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До двух
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.legostarwarsthevideogame.com

Угловатые банкоголовые человечки, размахивая световыми мечами, прыгают по игрушечным уровням. Насаженные на световую саблю дроиды разлетаются тучей знакомых любому мальчишке деталей – это же Lego!

Traveller's Tales воплотила знаменитую космическую сагу в виртуальном конструкторе: собранные из пластинок Lego звездолеты бороздят вакуум, повстанцы разносят истребители Империи в пластмассовые щепки, а угловатый Джа-Джа-Бинкс нюхает на Набу квадратные цветы.

Lego Star Wars не так проста, как кажется. На первый взгляд, перед нами увлекательный детский боевик с забавными игрушечными героями и непривычным управлением. Но это только на первый. Если присмотреться, то за всеми лихими сальто и пируэтами с мечом, за ловкими трюками с джедайской силой скрывается... реклама! Да-да, пусть искусная, пусть оригинальная, но все же реклама.

Я сам десяток лет назад часами пропадал за грудами пластмассовых деталей. И, попадись мне тогда Lego Star Wars, нытьем и уговорами, правдами и неправдами я заставил бы родителей подарить мне настоящий набор Lego на тему «Звездных Войн».

Lego Star Wars – игра, бесспорно, увлекательная (особенно вдвоем за одним монитором), но с таким вот небольшим подвохом... PC

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0

\+ Динамика геймплея захватывает, а скрипты подогревают интерес.

– Это не Jedi Knight в мире Lego. Применение той же силы жестко ограничено.

ГРАФИКА 7.0

\+ Очень стильно. Соответствие картинки конструктору – главный плюс игры.

– Стилистика весьма специфична. Игроки постарше могут «не просечь фишку».

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

\+ Пафосные марши Star Wars – этим все сказано!

– Я и говорю, пафосные марши Star Wars. Как обычно

ДИЗАЙН 8.0

\+ Желтые буквы неумолимо закрывают космос, остальное – тоже в духе серии.

– Необходимость много прыгать по всяким островкам местами напрягает.

ИНТЕРФЕЙС 7.0

\+ Задействовано не так уж много кнопок. Ребенок быстро освоится.

– Мышь все-таки была бы очень кстати. Да и камера порой капризничает.

ИТОГО

Увлекательный оригинальный проект с рекламным подтекстом.



7.0



■ В Lego Star Wars отражены события первых трех эпизодов саги.



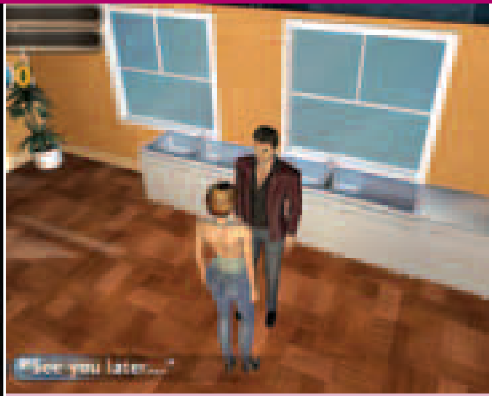
Поиграй со мной
PLAYBOY
THE MANSION
Лицам до 18 лет НЕ рекомендуется
PLAYBOY
Официальный саундтрек в продаже с апреля
UNIVERSAL
arush
UBISOFT
© 2005 Playboy. PLAYBOY, RABBIT HEAD DESIGN and THE MANSION are marks of Playboy and used under license by ARUSH Entertainment and GROOVE Games. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
Бука

7 SINS

СОГРЕШИТЬ С ТУМБОЧКОЙ



Текст: Илья Зибирев



Кухня – отличное место для знакомства с девушкой.



«Какой у тебя мягкий диванчик...»

ЖАНР ИГРЫ
Life/Economic Simulator
ИЗДАТЕЛЬ
Digital Jesters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Monte Cristo Multimedia
ПОЙДЕТ
Процессор 1.2GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.4GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО CD
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.7sins-game.com

Поздравляю тебя, дорогой друг. Игросоздатели наконец-то открыли для себя простой факт: *The Sims*, что первые, что вторые, просто феноменально популярны. Что это значит? Это значит, что в ближайшее время (на самом деле, почти уже вот сейчас) нас захлестнет волна клонов «на тему с вариациями».

После немного странного ***Playboy: The Mansion*** мы могли ожидать чего угодно. Но теперь, учитывая еще и щекотливые темы, поднятые в ***The Singles***, мы можем быть полностью уверены: Sims-подобным играм сейчас совсем не по пути с моралью и нравственностью. Ну как же, симулятор жизни простого человека, да еще и с клеймом 3+, сейчас уже никого не заинтересует. Дайте чего-нибудь погорячее!

ПОКАЙСЯ!

Вызваны эти видения игрой под многообещающим названием ***7 Sins*** (да-да, те самые семь смертных грехов) от компании **Monte Cristo**. Библию ты, скорее всего, не читал, но уж фильм «Семь» смотрел наверняка – там все прелести смертельного грехопадения продемонстрированы во всей красе.

7 Sins игра заведомо богомерзкая. Тем не менее, при правильном подходе (то же самое можно было сказать про, скажем, ***Postal 2***) она заставит тебя задуматься о мироустройстве и недостатке нравственности в современном обществе. Авторы попытались донести до тебя мысль: в нашем мире ты никуда не пробьешься без полного и повального грехопадения. Только неудачники чтят хоть какие-то законы морали, нравственности и приличия, а нормальные пацаны воруют все, что плохо лежит, и вообще давно поставили галочки рядом с каждым пунктом списка «Семи Смертных Грехов».

Задачи: от «дать по морде» до «заглянуть даме в декольте и рассмотреть все интересное, что там найдется»

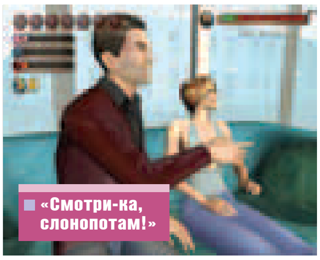
ДЕТАЛИ

Но вернемся к нашим баранам. Какая связь между смертными грехами и ***The Sims***, которые я наверняка не просто так упомянул в начале? Дело в том, что 7 Sins – это симулятор того самого мерзавца и грешника, про которого я разглагольствовал совсем недавно.

Наш герой приезжает в город под названием Apple City (судя по карте, очень напоминает Сан-Франциско) с твердым желанием в оном городе зажить красивой жизнью. Но чтобы воплотить эту мечту в реальность, нужны деньги, а, значит, придется работать. Уже первая миссия (и это не говоря уже о заставке) всеми силами демонстрирует нам всю испорченность 7 Sins. Наш протеже устраивается работать продавцом в модный бутик. Естественно, придется пудрить мозги богатым дамочкам – и это только начало. Главные усло-

О КОМПАНИИ

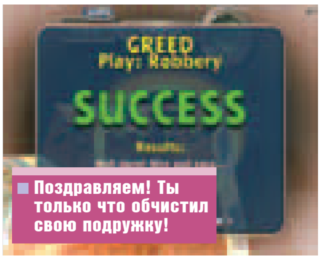
Monte Cristo Multimedia – контора, которая занимается в основном кроссплатформенными и консольными проектами, скажем так, второго, если не третьего эшелона. Из наиболее приличных проектов студии можно отметить разве что *D-Day* и *Desert Rats vs. Afrika Korps*. Остальное – странные, малоизвестные игры.



«Смотри-ка, слонопотам!»



Герою игры почему-то очень сложно удержать взгляд на... ну, ты понял.



Поздравляем! Ты только что обчистил свою подружку!

вия успеха: должен быть доволен босс, должны быть довольны покупатели.

Ну а дальше – вперед, к новым завоеваниям, интригам, обману и прелюбодейству. В оных делах тебе помогут мини-игры, которыми 7 Sins переполнена сверх всякой меры. Не пройти их удастся лишь безрукому дегенерату с нарушениями в развитии опорно-двигательного аппарата, поэтому они не воспринимаются всерьез, но вполне развлекают. Задачи – абсолютно любые: от «дать по морде» до «заглянуть даме в декольте и рассмотреть все интересное, что там найдется». В общем, не соскучишься. Кроме того, персонажи умеют сносно общаться между собой, демонстрируя наличие лексикона, которому Эллочка-Людоедочка могла бы только позавидовать.

КРАСОТЫ ЛАНДШАФТА

Выглядит игра достаточно симпатично. Модельки простенькие, но выполнены со вкусом и знанием дела, поэтому недостаток полигонов компенсируется общим профессионализмом исполнения. Общее впечатление от картинки на экране – очень мило. Несколько простых, но действенных эффектов придают изображению законченность и особый стиль. В общем, неплохо.

Озвучка нормальная. Звезд с неба не хватает, но слух радует – и на том спасибо. Единственное, что серьезно огорчает – язык, на котором говорят герои. Если симлиш из The Sims звучал прикольно и не резал слух, то в ответ на удивительное местное наречие постоянно тянет переспросить: «А? Чего?»

Кстати, управление в игре совсем не такое, как в The Sims и его клонах. Ходим как в шутерах от третьего лица, а мышь отвечает за выбор совершаемых действий и диалоговые реплики. По-спартански удобно и просто.

EVIL IS GOOD?

Эра «плохих» игр, похоже, не собирается заканчиваться. Началось-то все еще с ***Carmageddon***, ***Postal*** и ***Dungeon Keeper*** – но вот продолжатели асоциальных идей все как-то больше мельчают. На их фоне железобетонной глыбой возвышается ***Evil Genius***, но в целом картина какая-то не особенно асоциальная.

7 Sins – игра забавная. То, что в Playboy: The Mansion было реализовано натянуто и как-то неудобно, здесь происходит просто и ненапряжно. Возможно, тебя несколько напугал инквизиторский стиль первой половины рецензии – на самом деле все не так плохо. Игра – скорее один большой прикол, нежели серьезная попытка уличить в чем-то наше многострадальное общество. Впрочем, повод задуматься есть всегда. А поиграть в 7 Sins стоит – хотя бы из-за своеобразно-веселого юмора.

Ведь не каждый день тебе предлагают активно пудрить людям мозги, воровать, «замаливать» грехи добрыми делами и заниматься прочими странными делами. Да и вообще, влезть в шкуру «всамделишного» человека, способного буквально на все, – где еще встретишь такое? В общем, на серьезную игру не тянет, но выглядит симпатично.

ФАКТЫ

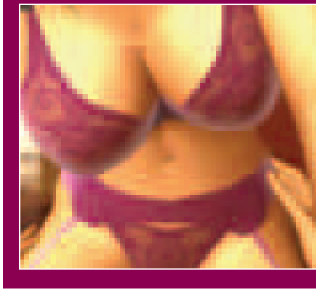
7 смертных грехов – не шутка, Ад ждет тебя

40 с лишним разнообразных миссий

20 важных для сюжета игры персонажей

2 платформы, на которых вышла игра

1 раз нужно помыть посуду чтобы избавиться от чувства вины





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Если тебя привлекает роль мерзавца и успешного человека – вперед.
– Увы, на словах концепция игры куда веселее, чем на самом деле.

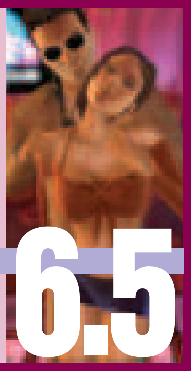
ГРАФИКА 7.0
+ Приятные спецэффекты, вполне живые модели героев и прочей утвари.
– Анимация могла бы быть и чуть получше и разнообразнее.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Приятный ненавязчивый эмбиент, неплохо подобранные голоса героев.
– Симлиш звучал забавно и органично, местный диалект – странно.

ДИЗАЙН 6.0
+ Вся игра выполнена в едином забавном стиле – это радует глаз.
– Общая веселость происходящего постоянно вызывает мысли о треше.

УДОБСТВО 6.0
+ Интуитивно понятная навигация, удобная реализация диалогов.
– Не самые удобные меню и прочие вспомогательные элементы интерфейса.

ИТОГО
Игра, которая несколько скучнее, чем кажется на первый взгляд.



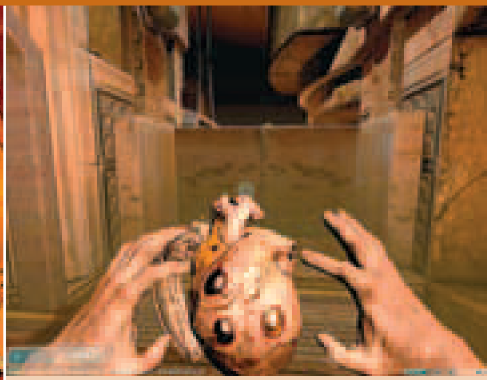
6.5

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

ПОП-АД



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



«Ты на руки его посмотри, на руки!». Вот до чего доводят адские артефакты.



Три раза за игру тебе встретятся автоматы с простенькими играми.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ
Activision

РАЗРАБОТЧИК
id Software/Nerve Software

ПОЙДЕТ
Процессор 1.7 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)

ПОЛЕТИТ
Процессор 2.8 GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb, T&L, pixel shading)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До восьми

КОЛИЧЕСТВО CD
Один

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.doom3.com

Когда вышел *Doom 3*, мы могли простить ему почти что угодно. Мы были не против закрыть глаза на неоднозначный игровой процесс, прелести которого пришлись по душе далеко не всем, мы готовы были петь осанны графике, которая отчаянно тормозила и блестела кукольными головами монстров. Это была народная святыня, ставшая таковой задолго до своего выхода. От аддона вообще-то обычно ждешь исправления ошибок, доработки слабых мест и вообще улучшения игрового процесса. Как бы не так, *Resurrection of Evil* – типичный пример конвейерного производства, цель которого только одна: нарубить денег.

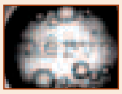
Итак, снова на Марс, снова орды рычащих монстров, снова кровь, смерть и страдания... Ладно, это я уже заговорился. Наш сегодняшний герой – большеглазый военный инженер жутковатого вида, которого угораздило наложить волосатые руки на очередной демонический артефакт. Ад, само собой, на такие бесцеремонные лапания драгоценных предметов обиделся и выпустил наружу кучу монстров, которых нам предстоит утихомиривать.

ВСЕ КАК ВСТАРЬ

Если ты думаешь, что игровой процесс изменился, ты ошибаешься. Нам снова предстоит путешествие, в котором очень пригодился бы прибор ночного видения, но придется по традиции пользоваться фонариком. Вместо того, чтобы примотать изолентой фонарь хотя бы к паре стволов, разработчики щедро подкинули нам два новых вида оружия, которые не то, чтобы очень меняют геймплей. Да, конечно, гравитационная пушка с девичьей фамилией ***Half-Life 2*** вносит некоторую долю разнообразия. Ствол позволяет кидаться во врагов мелким строительным мусором, бочками, энергетическими шариками, которые эти самые враги в нас бросают, и даже тварями помельче, от такого обращения моментально дохнущими.

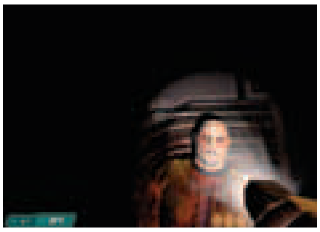
Далее, у нас идет статья «возвращение к истокам». По ней проходит двустволка, которую, честно говоря, можно использовать только по паре монстров. Скорострельность этого китобойного оружия настолько мала, что ни одного промаха оно не допускает. Добавляем крайне короткую дистанцию поражения и получаем грустный факт: используется двустволка только потому, что в горячке боя у игрока нет времени доставать обычный дробовик (они с новым оружием висят на одной кнопке).

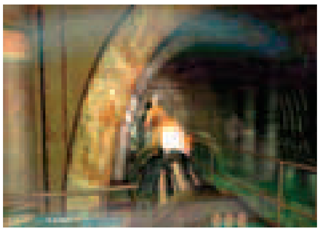
Не забудь про новый артефакт – адское сердечко, игриво выбивающее ритм у нас в почерневших руках

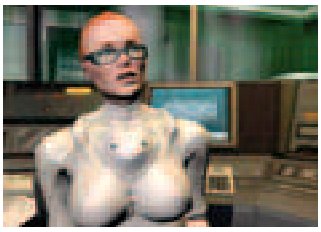


О КОМПАНИИ

■ Nerve Software – независимый разработчик из Техаса. Историю свою компания ведет с 1999 года, а в ее крупных проектах до сих пор значилась одна лишь многопользовательская часть *Return to Castle Wolfenstein*. Мультиплеер из игры по праву получил признание, жаль, с *Resurrection of Evil* такое не повторится.







АДСКИЕ МОЩИ

Ах, да, не забудь про новый артефакт – эдакое адское сердечко, игриво выбивающее ритм у нас в почерневших руках. По мере прохождения в него постепенно заливается возможность замедлять время, наносить зверские повреждения и даже становиться неуязвимым. Как и в истории с двустволкой, эта штука используется нечасто: только в особо напряженных боях. В рядовых стычках просто не хочется тратить время на ее активацию. Поначалу, конечно, весело бегать в slo-mo, разнося в клочья глупых монстров, но со временем это начинает надоедать.

И ЭТИ ЛЮДИ ХОТЯТ МЕНЯ СЬЕСТЬ?

Само собой, не обошлось и без новых монстров. В комплекте новая версия Imp, плюющаяся голубыми шариками, летающие заблудшие души из оригинальных ***Doom***'ов, несколько новых зомби и удивительный пассажир, стреляющий в нас ракетами. Удивителен он своими зубами – они представлены исключительно на мониторе, болтающемся у него перед мордой. Кроме того, в ассортименте несколько боссов, три из которых призваны напитать новыми способностями наш артефакт, а четвертый, само собой, представляет собой финального злодея (никаких сюрпризов не жди). Схватки с боссами не то, чтобы утомительны, но и бури эмоций не вызывают – все довольно стандартно и скучно.

Расстраивают уровни – если начальные храмы инопланетной расы еще могут привлечь своей красотой (больше ничем они, к сожалению, не выделяются), то дальше последуют все те же однообразные закоулки марсианских баз, темными углами которых мы пресытились еще в Doom 3. Честное слово, иногда кажется, что играешь не в аддон, а в оригинальную игру. И это не комплимент.

БЛЕСТЯЩИЙ ПЛАСТИК

Было бы определенно глупо менять движок. Здешние модели все также удивляют своей красотой, текстуры не потеряли ни толики четкости, а игра света и тени все также сводит с ума неподготовленных зрителей. Вместе с тем, никуда не делись и недостатки оригинала: пластиковый вид у всего, что происходит на экране, и больно уж невнятные спецэффекты. В физике тоже изменений не заметно, разве что она чаще бросается в глаза благодаря гравитационной пушке.

Звук все также хорош, музыки все также не слышно. К сожалению, нормальной поддержки *EAX* в игре так и не обнаружено, правда, говорят, что это – всего лишь дело времени.

Вот только к чему это? Resurrection of Evil – совершенно серый аддон, не обладающий душой, не способный добавить в набивший уже оскомину игровой процесс Doom 3 искорки, представляющий собой чистый довесок типа «всего побольше». Жаль, но ничего путного у **Nerve** не вышло. Отъявленные фанаты демонов и дяди Кармака игру, конечно, купят и пройдут, а вот всем остальным советую обратить внимание на что-нибудь более достойное. В конце-концов, второй раз играть в демонстрационную версию нового движка от **id Software** уже както не тянет.

ФАКТЫ

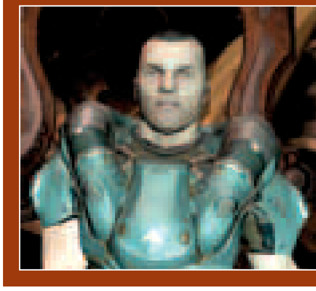
2 новых вида оружия, один из которых – двустволка

1 новый главный герой – опять спасает вселенную

1 старый и хорошо знакомый главный злодей

1 совершенно никакой сюжет – как обычно

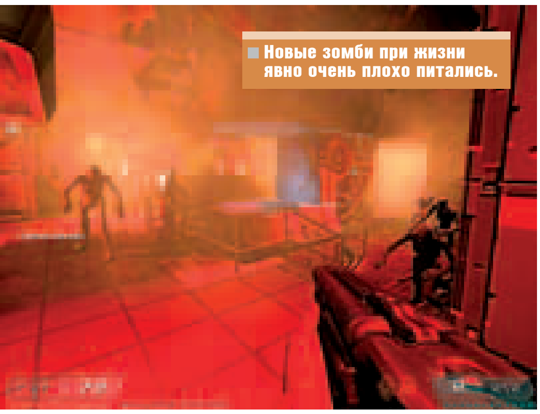
5 зевков в среднем на уровень – нам уже не страшно



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.2
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.9



Новые зомби при жизни явно очень плохо питались.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0

+ Есть несколько напряженных моментов, игра с физикой довольно забавна.
– То, что мы простили оригинальному Doom 3, здесь переходит все границы.

ГРАФИКА 9.0

+ Великолепная детализация моделей и текстур, весьма хорошая анимация.
– Модели все также блестят боками, эффекты выглядят довольно средне.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0

+ Хороший, качественный и четкий звук. Особенно приятно слушать оружие.
– Поддержки EAX все еще нет, часть звуковых событий не радует слух.

ДИЗАЙН 6.0

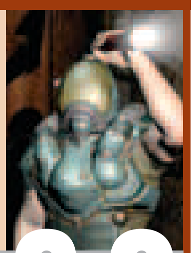
+ Присутствует чуточка атмосферы страха, ужаса и чего-то демонического.
– В остальном – серая масса образов, сюжетных ходов и персонажей.

ИНТЕРФЕЙС 9.0

+ Удобно, традиционно, буквально как по учебнику. Трудно придраться.
– Особенной красотой интерфейс всетаки не страдает. Хотя это мелочь.

ИТОГО

Блекло и скучно. Смотреть только неистовым поклонникам оригинала.



6.0

STOLEN

ВОРУЙ – НЕ ВОРУЙ, ВСЕ РАВНО СКУЧНО



Текст: Роман Епишин



Жаль, что мотоцикл демонстрируют только в заставках.



Обрати внимание на тень рядом с охранником. Такую в игровой индустрии стыдно рисовать уже как минимум три года.

ЖАНР ИГРЫ	Third Person
ИЗДАТЕЛЬ	Hip Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Blue52 Games
ПОЙДЕТ	Процессор 1.0GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.stolen-game.com

Госпожа Аня Романова (Anya Romanov) облюбовала город Форж Сити (Forge City). Молодая, красивая, стройная и очень опасная девушка с русскими корнями, как и все ее сверстницы, желает добиться успеха и поэтому посвящает себя работе без остатка. Только в отличие от других героинь компьютерных игр она не питает слабость к археологии, не живет в мире прекрасных рыцарей и драконов, а также не спасает попавших в беду членов семьи. Аня плевать хотела на местный уголовный кодекс и день ото дня совершенствует свою воровскую профессию.

ВОРОВСКАЯ КОМАНДА

Главный персонаж ***Stolen*** вместе с подельником Луи Палмером (Louie Palmer) промышляет тем, что получает от состоятельных клиентов поручения добыть тот или иной ценный предмет. Ане все равно, будет ли это произведение искусства, уникальный исторический артефакт или же непомерно дорогостоящая бижутерия.

Игра начинается с того, что некий неизвестный заказчик сулит внушительный гонорар, если ему достанут огромный алмаз, привезенный из далекой Японии на выставку в музей Форж Сити.

ПРОТИВОЗАКОННАЯ СПОРТИВНАЯ ГИМНАСТИКА

Думаю, мало кто из читателей нашего журнала в свое время не имел дела хотя бы с одним из трех представителей сериала ***Tom Clancy's Splinter Cell***. Поэтому никого не удивит спортивная гимнастика из Stolen. Несмотря на то, что в запасе у Ани Романовой есть парочка неизвестных **Сэму Фишеру** (Sam Fisher) движений, постановка игрового процесса выглядит вторично. Там надо подпрыгнуть, здесь необходимо подтянуться, а тут на ходу придется сделать кувырок и так далее. В местах, кишмя кишащими охранниками с пистолетами, рекомендуется прятаться по темным углам и ждать подходящего для вылазки момента. Согласись, все это мы видели уже не один раз в исполнении матерого спецагента со стильным зеленым прибором ночного видения на глазах.

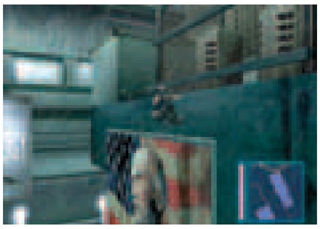
Пожалуй, ключевое отличие заключается в том, что героине не разрешается вести огонь из стрелкового оружия. Никаких ножей и сворачивания шей. Есть только безотказный электрошокер и приемы рукопашного боя. В принципе, такое отношение разработчиков к насилию выглядит вполне логично, ибо на кон поставлена не хрупкая безопасность мира во всем мире, а какая-то побрякушка.

Непутевый оператор пытается компенсировать свои огрехи с помощью зума на филейные части героини

О КОМПАНИИ

История лондонской студии Blue52 Games закончилась, так и не успев толком начаться. Проект *Stolen* стал первой и последней игрой для разработчиков из недавно закрывшейся компании. Причина достаточно проста: высокие затраты на создание игры и, как следствие, быстрое доведение состояния дел до банкротства.







О ПОЛЬЗЕ УЧЕБЫ В ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ШКОЛЕ

Наглое копирование игрового процесса – это полбеды. Нам не раз доводилось видеть кучу игр с заимствованными идеями, завернутыми в яркий фантик передовых графических технологий. Stolen не может похвастать даже этим. Камера выбирает на редкость неудачные ракурсы. В самые ответственные моменты в кадр попадает все что угодно, но только не то, что тебе хотелось бы видеть. Под таким углом невозможно что-то толком разглядеть – вот и приходится внимательно изучать каждый сантиметр монитора на предмет пропущенной трубы или балки.

Непутевый оператор пытается компенсировать свои огрехи с помощью зума на филейные части героини. К сожалению, прорисованы они абы как. В общем, тебя ожидает не визуальное пиршество, а непрерывное чертыхание из-за топорной работы программистов. Виной тому кроссплатформенность игры и безумная вера сотрудников **Blue52 Games** в непогрешимость доморощенного движка.

На всех локациях господствуют преимущественно различные оттенки синего и черного цветов (отчасти спасает увеличение степени яркости картинки в меню графических настроек). Команде явно не помешало бы обзавестись художником, у которого в детстве были разноцветные краски, а не только черный и синий фломастеры. Единственная отрада – неплохо выполненные видеоролики.

ТЕСТ НА ЛОВКОСТЬ РУК

Уровни с такими непомерными размерами следовало бы раздробить на отдельные, более мелкие, кусочки, ибо страсть Stolen к гигантизму убивает последнее желание подружиться с игрой.

Еще один камень в огород разработчиков – невразумительное управление. Для выполнения одного простого действия (например, взлом банального дверного замка) приходится давить на несколько клавиш. При этом следует постоянно держать в уме расписание патрулей и периодически оборачиваться по сторонам. Вдруг охранники засекли твой силуэт и на всех парах несутся к входу?

Спасением, по идее, должен был стать удобный геймпад. Но Stolen почему-то отказывается поддерживать любые девайсы, кроме мышки и клавиатуры. Так что будь готов общаться с игрой с растопыренными в разные стороны пальцами, другого варианта попросту нет.

ВСТАТЬ, СУД ИДЕТ!

К сожалению, игра не оправдала возложенные не нее надежды. После анонса Stolen твоему покорному слуге хотелось верить, что в скором времени из недр Blue52 Games выйдет стильный воровской stealth-action, подкрепленный бешеной динамикой и сочной графикой. Увы и ах, но изначально выглядящий лакомым кусочком проект оказался продуктом с абсолютно вторичным игровым процессом и невразумительной графикой. Да и по части сюжетных перипетий есть несколько серьезных нестыковок. Сэм Фишер с легкой ухмылкой смотрит на свою несостоятельную конкурентку-воровку русских кровей и со спокойной совестью продолжает посвящать себя охране мирового порядка.

ФАКТЫ

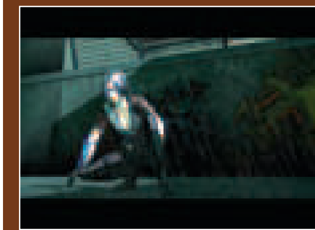
1 сексуальная и проворная героиня с русским именем

2 цвета, с которыми придется мириться на протяжении всей игры

4 локации со своими колоссальными размерами

10 нецензурных фраз в адрес тупой системы взлома замков

100 движений мышкой в тщетных попытках наладить камеру



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.8



Фотографирование объектов происходит с применением вида от первого лица.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0

\+ Воровка слушает советы верного подельника и щелкает сейфы как орешки.

– Игровой процесс построен на заимствованиях. Своих идей очень мало.

ГРАФИКА 6.0

\+ Модель героини выполнена на достойном уровне. Хоть за это спасибо.

– Картинка сейчас является не то что вчерашним, а позавчерашним днем.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

\+ Самый сильный элемент игры. Не шик, блеск, красота, но и не кошмар.

– Очень жаль, что лишь мощные треки не дают загнуться в царстве скуки.

ДИЗАЙН 6.0

\+ Разработчики расставили на уровнях охрану и раскидали кучу ловушек.

– Локации страдают непомерным гигантизмом. Все-таки надо знать меру.

ИНТЕРФЕЙС 6.0

\+ Подобный интерфейс мы видели в ряде других игр, привыкать не надо.

– Разработчики перемудрили с кнопками управления, следует быть проще.

ИТОГО

Все хорошее взято из других игр, а собственные идеи вышли провальными.



6.0

GOTHIC 2: NIGHT OF THE RAVEN

ОШИБКА ТОМА ПУТЦКИ



Текст: Владислав Карнаухов



Сельская пастораль.



Старый друг лучше новых. Еще и учит вдобавок.

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
JoWood Productions
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Piranha Bytes
ПОЙДЕТ
Процессор 3.8 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 4 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО CD
Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.akella.com/ru/games/gothic2addon

Давай, дорогой читатель, сразу расставим точки над «ё»: *Night of the Raven* (в оригинале – *Die Nacht des Raben*) скорее расширение, чем дополнение. Аддон не вносит ровным счетом никаких изменений в графику, физику или, там, дизайн игры. Поэтому человеку, по каким-либо причинам не игравшему в оригинальную игру, будет нелегко отличить расширенную версию второй «Готики» от базовой. И сразу о грустном: старые сэйвы работать не будут, если охота насладиться прелестями аддона – пожалуйте пройти игру еще раз, с самого начала. Нет и никакой возможности отыграть только на добавленных территориях. Не самый честный подход со стороны разработчиков, и, если уж откровенно, весьма сомнительный релиз в целом. Я предупредил.

ВСЕХ ИХ ВМЕСТЕ СОБЕРУ

Не игравшему в ***Gothic*** (давай без числительных, это все равно одна большая игра) будет не так уж легко обнаружить все новшества. Ну, самое главное – новые земли. В первую главу добавлена сюжетная линия, продвижение по которой и открывает доступ к вожделенным ландшафтам. Вот только не так уж много их, этих ландшафтов. **Piranha Bytes**, это все, что ты смогла выдавить из себя за два года? Остальных изменений и дополнений много, но все они какие-то... незаметные. Вот тут чуть по-другому, и тут вроде тоже, новые умения есть, и броня новая, и оружие, и монстрики, и персонажи, и квесты – а все вроде по-старому, а все уже вроде и было. А если и не было – не очень-то и хотелось. Нет, правда. Возникает впечатление, что вот именно *сейчас* Piranha и выпустила вторую «Готику», собрав, наконец, воедино все дизайнерские идеи. Если бы только не сложность игры...

КОМУ ЛЕГКО

...которая зашкаливает. Играть безумно сложно, и это, признаться по правде, не радует. Разработчики под предводительством **Тома Путцки** (Tom Putzki) клянутся, что об увеличении сложности их слезно просили игроки со всего света. Приятно, конечно, что авторы учитывают мнение игроков, но в данном случае они подошли к делу уж слишком ответственно. Шаг влево, шаг вправо – и загрузка игры. Ни о каком балансе речи не идет. Доходит уж совсем до скрежета зубовного: пара несчастных крыс легко загрызут насмерть героя третьего уровня. Так что не стесняйся пользоваться кнопкой "Save Game", дорогой читатель, ей нравится твое внимание.

Аддон не вносит ровным счетом никаких существенных изменений в графику, физику или дизайн игры

О КОМПАНИИ

■ Помимо *«Ночи ворона»* в активе немецкой компании Piranha Bytes, основанной в 1997 году пятью бывшими сотрудниками немецкой же фирмы Greenwood Entertainment Software GmbH, всего лишь две игры, но зато какие! Хиты *Gothic* и *Gothic 2* получили всеобщую любовь и признание прессы, а Piranha вошла в элиту разработчиков игр.







Авторы попытались уравнять силы, позволив игроку водить с собой партию из четырех помощников. Что же, всегда приятно положиться на силу и отвагу компаньонов, проблема лишь в том, что этих компаньонов надо еще найти и уговорить идти с нами, а для начала – попросту дожить до этого светлого момента. Так что в самом начале игры, когда герой одиноденешенек и критически важно каждое очко опыта, приходится обходить скопления монстров стороной, этого самого опыта лишаясь. Или идти на хитрости, вроде запрыгивания на скалы и уничтожения супостатов с недосягаемой высоты. Стоит ли говорить, что начальные навыки стрельбы из лука не позволяют не то что изобразить из себя Вильгельма Телля, но и расстрелять в упор довольно-таки крупную тушу?

Кстати, эти самые супостаты дают меньше опыта, чем в оригинальной игре. А кому легко?

С ВЫСОТЫ ПОЛЕТА

В плане графики все без изменений. То есть вообще. Вопрос о том, уместно ли в наш век высоких технологий и директ-икса-девять-точка-ноль-цэ предлагать публике тех же щей, пускай и довольно-таки наваристых, пусть останется на совести бравых немцев. Отметим в сторонку, что в приличных домах так все-таки не поступают. К тому же у движка имеется парочка наследственных болезней, и в разрешениях, близких к максимальным, появляются нещадные тормоза, особенно на богатых объектами сценах. Стоит ли говорить тебе, что во время боя это снова и снова приводит к медитации на кнопку загрузки игры...

Музыка есть и она не раздражает – и то хорошо. Авторы, конечно же, не смогли отказать себе в удовольствии использовать в качестве музыкального сопровождения псевдоготические напевы и псевдобарокко. Не слишком ли много «псевдо» для маленького аддона?

Управление было притчей во языцех еще два года назад. Что же, будет оно притчей и сейчас. Никаких изменений внесено не было, и тебе придется потратить отнюдь не две минуты, чтобы приноровится к управлению протагонистом. С другой стороны, если у тебя хорошо получалось два года назад, не нужно переучиваться... Видимо, в Piranha рассуждали схожим образом, никак иначе это не объяснить.

В МОЛОКО

У тебя, дорогой друг, может сложиться впечатление, что я сильно разочарован игрой. Не игрой – аддоном. «Готика» осталась «Готикой», очарование игры никуда не делось, и вновь оказаться в пасторальном мире псевдосредневековья очень приятно. Но именно в этом и заключается главный недостаток аддона – практически не изменив мир самой игры, он не сможет заинтересовать новых людей и, вполне вероятно, отпугнет старых. Знакомиться с миром «Готики», начав с аддона, я, пожалуй, не рекомендую. Общая несбалансированность, зашкаливающая сложность, морально устаревшая графика и сомнительные нововведения ставят «Ночь ворона» в невыгодное положение. Как же так, Том?

ФАКТЫ

- **20** очков опыта стоит увеличение характеристики
- **200** единиц – таков теперь предел силы и ловкости
- **2** удара, и ты любуешься на экран загрузки игры
- **25** репок нужно собрать, чтобы получить одежду фермера
- **10** минут реального времени в игре продолжается день
- **3** единицы здоровья теряет игрок, молясь Белиару







Внутреннее убранство небогатое.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0

+ Новые территории и монстры; много дополнительных моделей оружия.
– Невероятная сложность, отсутствие баланса, необходимо пройти игру заново.

ДИЗАЙН 6.0

+ Проработанный дизайн персонажей, высокая детализация моделей.
– За растительностью часто не видно монстров и ям; угловатые модели.

ГРАФИКА 5.0

+ При работе в максимальных разрешениях графика способна радовать глаз.
– Графика безнадежно устарела, и с этим уже ничего нельзя поделать.

ИНТЕРФЕЙС 6.0

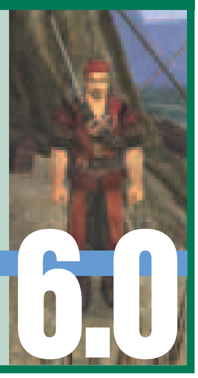
+ Отображение интерфейса на экране сведено к минимуму; общая простота.
– Очень неудобный инвентарь; непривычно назначены клавиши по умолчанию.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0

+ Хорошо подобраны голоса актеров; музыка придает глубину миру игры.
– Ничего радикально нового мы не услышим; музыка достаточно однообразна.

ИТОГО

К сожалению, не особо удачный аддон, портящий впечатление от хорошей игры.

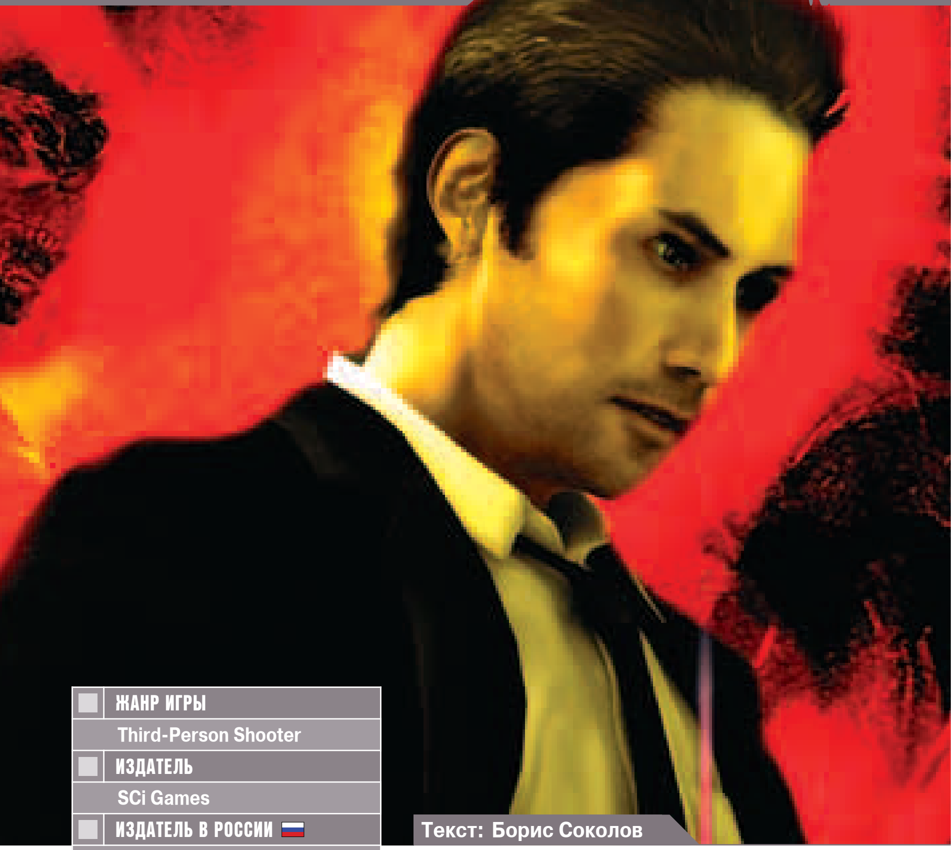


6.0

CONSTANTINE

НЕЧИСТАЯ

О КОМПАНИИ
Сотрудники Bits Studios считаются старожилами игровой индустрии. Британская компания была основана почти 20 лет назад и успела выпустить более 30 игр.



Текст: Борис Соколов



Припаркованные авто взбесились.



Специальный «правдивый взгляд» превращает игру в шутер от первого лица.

ЖАНР ИГРЫ
Third-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
SCi Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Bits Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.6GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО CD
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.constantinegame.com

Джон Константин сильно отличается от своих сверстников. Жены у него нет, за годы бурной молодости детишек не настрогал, на работу, тунеядец, не ходит. Его профессия – оккультных дел мастер.

ПАРЕНЬ ИЗ ТРУДОВОЙ СЕМЬИ

На хлеб с водой он зарабатывает исцелением людей, в тела которых вселилась разношерстная нечисть. В общем, герой английских комиксов в исполнении Киану Ривза не такой как все – опять избранный. На сей раз не для разрушения Матрицы, а для битвы с силами преисподней.

ПОЛИЦЕЙСКАЯ ИСТОРИЯ НА НОВЫЙ ЛАД

Представь себе игровой процесс ***Max Payne***, но только с добавлением всяких магических штучек и меньшим количеством стреляных гильз. Вместо отвязного полицейского зажигает Киану «Нео» Ривз, а фишка с замедлением времени заменена резким поворотом корпуса главного героя на 180? С вытянутой в струнку правой рукой.

В ДОВЕСОК К...

Без мощной поддержки в лице одноименного фильма ценность ***Constantine*** сводится к минимуму. Выйди игра сама по себе, ее бы не спасло даже интересное сочетание нестандартного оружия с привычными «пушками». Увы, киноигры все еще не могут конкурировать с серьезными проектами.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0
+ Герой борется с нечистой силой магическим словом и добрым револьвером.
− В отрыве от фильма игра кажется бледной и теряет почти весь свой шарм.

ГРАФИКА 6.0
+ Выполненные на высоком уровне видеоролики услаждают глаза киноманов.
− Визуальное наполнение локаций откровенно подкачало. Маловато будет.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ На самых первых уровнях револьвер бабахает так, что уши закладывает.
− До качества современного кинотеатрального звука игровой еще не дорос.

ДИЗАЙН 6.0
+ Одна из немногих игр, в которой целесообразно засилье темных тонов.
− Локации оформлялись в режиме строжайшей экономии на разные предметы.

УДОБСТВО 6.0
+ Скудное оформление меню. Как раз тот случай, когда бедность не порок.
− Интерфейс игры явно затачивался под приставки. Могло бы быть и лучше.

ИТОГО
Хорошее развлечение для тех, кто только что вернулся из кинотеатров.



6.0



ТУРНИР 10 ГОРОДОВ

МЫ ЕДЕМ К ВАМ!!!

Дни читателя журналов «Страна Игр», «PC ИГРЫ» и «Путеводитель: PC ИГРЫ»

апрель-октябрь 2005 года



Болельщики и просто желающие принять участие в конкурсах должны зарегистрироваться как зрители.

Не упустите свой шанс!

В рамках мероприятия состоится турнир по

Quake III Arena

Победитель поедет в Москву!

ВСТРЕЧИ С РЕДАКТОРАМИ ЖУРНАЛОВ, ТУРНИРЫ, КОНКУРСЫ, СОТНИ ПРИЗОВ!

Подробности и регистрация на сайте: www.tur10.ru

Партнер: iriver

Генеральный партнер: GIGABYTE

AIRBORNE TROOPS

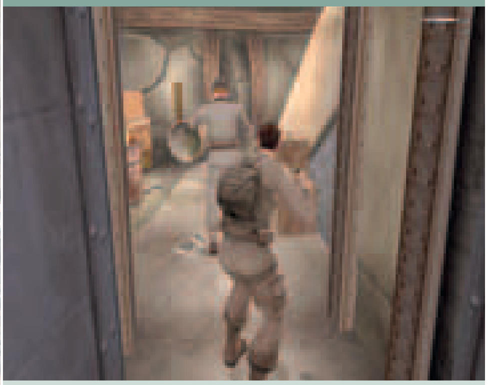
СЕРОЕ ЛИЦО ВОЙНЫ



Текст: Илья Зибирев



Вот он – наш красавец. Пока еще с ножом.



Если успешно подкрасться к немцу сзади, то он не успеет даже пикнуть.

ЖАНР ИГРЫ
Stealth Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Playlogic International
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Widescreen Games
ПОЙДЕТ
Процессор 1.2GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.4GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО CD
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.playlogicgames.nl/airborne

Вторая Мировая никак не отпускает из своих цепких объятий создателей наших любимых компьютерных игр. Не менее двух проектов, посвященных оному конфликту, в месяц – это, наверное, уже норма. *Airborne Troops* – опять о войне, о той самой.

Месяца полтора назад, при беглом просмотре трейлеров, игра почему-то казалась подобием ***Commandos*** с сильным уклоном в экшен. К сожалению, сейчас, после ознакомления с игрой, это сравнение кажется смешным и нелепым. Airborne Troops – это этакий блиц-экскурс в историю для самых маленьких. Для тех, кто знает, что фашисты – это плохо, но слово «Нормандия» для них – что-то из разряда Голландии, Шотландии или Гренландии. Здесь тоже можно (и иногда нужно) убивать врагов «по-тихому», но делать это категорически неинтересно.

О ГЕРОИЗМЕ

Сюжет поражает своей незамутненностью и стремительными и резкими поворотами. Наш герой – вояка непонятной специализации, которому по долгу службы пришлось сопровождать французского диверсанта к месту высадки в той же Франции. Самолет, несущий на борту наших молодцев, неожиданно попадает под шквальный огонь зенитных орудий, чего уж конечно никак нельзя было ожидать, пролетая над захваченной неприятелем территорией. Итак, самолету пробивают двигатель, а наш подопечный шпион больно ударяется головой и теряет все способности к шпионству и диверсантству. Как настоящий десантник с квадратной челюстью, мы решаем взвалить на свои плечи неподъемную ношу подрывной работы в тылу врага и высаживаемся прямиком на головы немцам вместо недееспособного приятеля.

Если говорить об истории, то игра посвящена кануну (двум последним дням) высадки союзнических войск в Нормандии. Авторы игры гордо сообщают, что много дней сидели в архивах и музеях, чтобы каждый болтик и каждая фашистская реплика в игре соответствовала историческим реалиям. Поскольку в высадке Союзников в Нормандии автор этих строк не участвовал, подтвердить или опровергнуть аутентичность происходящего на экране он не может. Но что-то все же подсказывает ему, что и немцы, и Союзники вели себя все же немного иначе, нежели герои Airborne Troops. Официальный сайт игры вообще показывает тебе каких-то карикатурных фашистов. Не хватает разве что uber-мутанта из ***Spear of Destiny***.

Самолет, несущий на борту наших молодцев, неожиданно попадает под шквальный огонь зенитных орудий

О КОМПАНИИ

Посетив сайт Playlogic, издателя игры, мы узнаем, что эта контора является крупнейшим издателем компьютерных и консольных игр на территории Дании. Кроме того, компания вынашивает наполеоновские планы по завоеванию мирового рынка электронных развлечений и разворачивает для этого нешуточные производственные мощности.







НЕ УБИЙ

Игра позволяет тебе играть как в обычный экшен, так и в его stealth-вариацию. В первом случае мы носимся по окрестностям аки ангел смерти с винтовкой или автоматом наперевес. В этом случае любой выстрел незамедлительно вызывает живой интерес ошивающихся вокруг фашистов, которые немедля сбегаются посмотреть, что же это такое только что здесь стреляло. Поскольку управление не очень-то дружит с активной стрельбой во все стороны, то выжить в такой ситуации довольно проблематично.

Оружие различается по точности стрельбы. Для наглядности у каждого ствола имеется свой прицел, и чем больше его размер, тем больше вероятность попасть в цель. Скажем, пистолет заставляет тебя целиться по малюсенькой точке, и, соответственно, поражено выстрелом будет только то, на что ты эту точку наведешь. Так что стрельба на большие расстояния из пистолета – верный способ потратить патроны впустую и рассказать всем окружающим недругам о месте своей дислокации. Винтовка же обладает внушительных размеров перекрестьем, которое позволяет тебе метко поражать цели даже на больших расстояниях. Наглядность – на недосягаемом уровне.

Stealth-же вариант игры прост и незамысловат. Главное – незаметно подойти к немцу сзади и... ну, скажем, свернуть ему шею, а не то, что ты подумал. Делать это, естественно, куда сложнее, чем пренебрегать услугами затененных участков уровня и стрелять направо и налево, но почетнее и интереснее.

СЕРЫЕ ШИНЕЛИ

Никакого удивления не вызывает тот факт, что выглядит Airborne Troops, мягко говоря, на троечку. Кто-то может вспомнить о том, что игру портировали. Но я скажу в ответ, что от любой игры хочется максимума. Яркий пример – ***Psi-Ops*** или, скажем, второй ***Metal Gear Solid***. Обе с PS2, так же как и наш сегодняшний гость. Но кто сможет упрекнуть их в плохом качестве картинки? Кажется, создатели игры сделали все, чтобы взгляд на экран вызывал зевоту. Серые, пугающе пикселизированные текстуры. Угловатые, неуклюжие персонажи. Спецэффекты здесь тоже не ночевали. Возможно, в Airborne Troops найдут отдохновение владельцы слабых машин? Нет, не найдут. При всей простоте графики, игра умудряется притормаживать там, где должна бегать как ошпаренный страус.

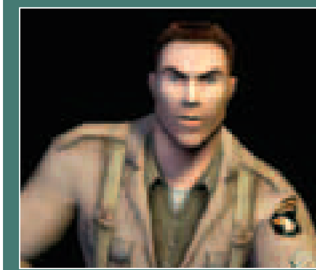
ВО ГРОБ

К сожалению, вердикт наш будет неутешительным. Нет, игра не плохая. Stealth-action в декорациях Второй мировой – пока еще довольно редкий гость на наших мониторах. Только вот, увы, играть в это слишком скучно. Обычная «бюджетная» игра. Играть можно, но можно найти что-нибудь лучше. Airborne Trops же, к сожалению, всего лишь третьеразрядный боевичок. В ней нет ровным счетом ничего привлекательного.

Играть в нее рекомендуется, пожалуй, только тем несчастным, у которых под рукой нет никакой другой игры вообще. Остальные же счастливцы могут смело обратить свои взоры в сторону той же Psi-Ops или, скажем, только-только вышедшей роскошной ***Splinter Cell: Chaos Theory***.

ФАКТЫ

- **5** типов убойного оружия
- **7** миссий в разных уголках Франции
- **1** суперзлодей с Железным Крестом
- **48** часов перед высадкой Союзников
- **4** года назад игра смотрелась бы прилично







Пока ты в тени, тебе абсолютно нечего бояться.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0
- \+ Stealth-action в декорациях Второй мировой пока еще выглядит оригинальной.
- – Занудный игровой процесс, притянутый за уши сюжет, игра быстро надоедает.

ГРАФИКА 5.0
- \+ Некоторые пейзажи хорошо отрисованы и радуют глаз юного милитариста.
- – Устаревший движок позволяет себе тормозить на приличных машинах.

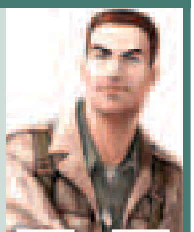
ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
- \+ Актеры, озвучивавшие персонажей, честно пытались играть свои роли.
- – Пять минут после выхода из игры – и о звуке ты не можешь вспомнить ничего.

ДИЗАЙН 5.0
- \+ Для новичков игра довольно привлекательна – все просто, легко и понятно.
- – Происходящее на экране попросту скучно. Заставить себя играть в это сложно.

ИНТЕРФЕЙС 6.0
- \+ Для наших самых маленьких читателей ключевые точки уровней подсвечены.
- – Все остальные найдут управление не очень-то удобным.

ИТОГО

Довольно слабая игра, которая мало кому придется по вкусу. Хотя, если совсем безрыбье...



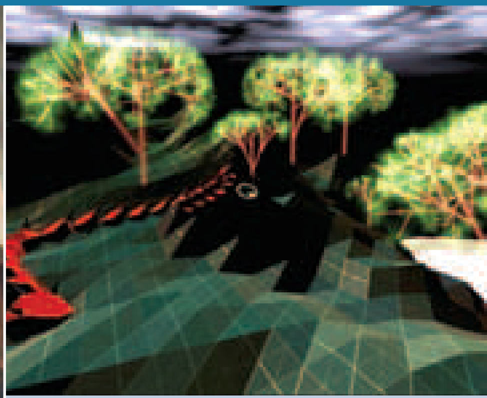
5.5

DARWINIA

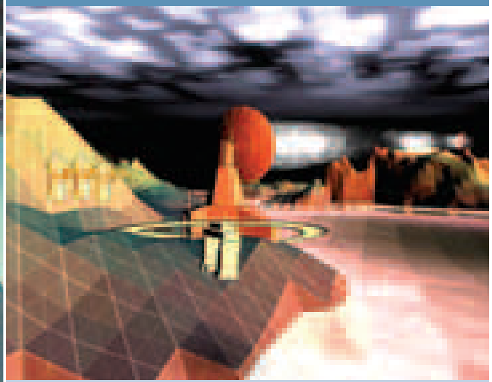
ОТКРОЙ В СЕБЕ АНТИВИРУС



Текст: Михаил Викторов



Червь-искуситель в дарвинианском раю.



Дарвинианский паром с поддержкой НТВ+.

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Pinnacle Software
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Introversion Software
ПОЙДЕТ
Процессор P3 700 MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор P4 1.5 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО CD
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.darwinia.co.uk

Если реальность вдруг уехала за отображающую поверхность монитора – это надолго. Подавляющее большинство разработчиков игр переносят в монитор нашу унылую действительность или свои фантазии, пусть иногда даже безумные. Но есть среди игроделов те, что тащат на устройства видеовывода «вторяк», темы и взгляды, однажды уже взятые с экрана или познанные при общении с компьютером. В Introversion Software такие люди есть. *Darwinia* – не первая их игра, где характерные для цифрового мира явления показаны через окуляры экстравагантных игровых дизайнеров-новаторов.

Есть ли разумная жизнь внутри компьютера? Играешь ли ты в игры или, на самом деле, это они играют тобой, сидящим перед экраном? Строит ли искусственный интеллект далеко идущие планы по покорению вселенной, пока ты спишь? Ты, скорее всего, ответишь, что нет. Да и я, наверное, отвечу точно так же. А вот разработчики из Introversion с нами не согласятся.

ANIMA BITUS

В предыстории игры имеется мистический доктор Сепульведа. Этот ранее успешный делец-интерактивщик решил выйти на консольный рынок со своей новаторской платформой Protologic. Заложил дом, машину, дачу и... бизнес не пошел, игроки не приняли непонятное творение, конкуренты задавили масштабными рекламными компаниями. В общем, крах инженера Сепульведы. И у этого «разбитого корыта» пришла ему в голову одна из тех гениальных мыслей, что приходят всем сумасшедшим гениям в те периоды, когда судьба особенно щедра на пинки и зуботычины. Он решил стать богом. Соединив между собой все несколько тысяч проданных консолей, он приступил к творению цифровой вселенной внутри этого опутанного проводами вычислительного монстра.

Схема сработала. Сепульведа назвал свое творение «Дарвинией». Я думаю, не сложно догадаться почему. Каждая консоль обретала как бы «цифровую душу», маленького представителя искусственного мира. Эти дарвинианцы росли и эволюционировали внутри многопроцессорной вселенной, которая изменялась вместе с ними. Все шло гладко, пока не появился вирус. Не понятно, то ли он сам возник как побочный продукт работы столь сложной системы, то ли какой-то недруг Сепульведы запустил его с одной из консолей. Как бы то ни было, вирус сей расплодился и теперь угрожает завершить эксперимент доктора раз и навсегда.

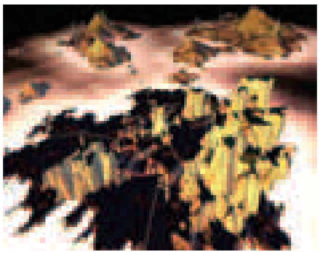
На этой «мажорной» ноте ты и

Вирус расплодился и теперь угрожает завершить интеллектуальный эксперимент доктора раз и навсегда

О КОМПАНИИ

■ Основанная в 2001 году тремя выпускниками университета, компания Introversion Software занималась разработкой оригинальных игр, использующих тему информационных технологий. На данный момент в компании всего четыре человека.







вступаешь в борьбу в качестве... консольного пользователя, спасителя Дарвинии.

ДАЙТЕ МНЕ КАСПЕРСКОГО!

В основном мир Дарвинии состоит из островов с расположенными в стратегических местах строениями – радарами, порталами, душепреобразователями и так далее. Маленькие зеленые спрайтовые дарвинианцы бестолково разбредаются по суше, ожидая, когда их уничтожит вирус. У тебя есть взвод бойцов с лазерным оружием, гранатами и спецкомандой вызова бомбового удара. Следует сказать, что это абсолютно тупые воины, не способные защититься в отсутствие твоего внимания. Почти полное отсутствие выбора пути завершает картину безысходности.
Вирус плодится, как и подобает вирусу. Не успел ты побить червей в одном месте, как парящий яйцеклад или рог вирусоизобилия уже наплодили много новых.
На фоне этой динамики сам себя обхитривший пользовательский интерфейс способен взбесить с самого начала. В примитивном менеджменте юнитов и технологий используются максимум с десяток функций, но создатели игры умудрились усложнить все до абсурда. Затянувшийся поиск нужного действия поначалу вызывает изумление, а доведенное до идиотизма черчение каракулей способно «выбить из седла» даже самых терпеливых – у нас ведь особенная игра, вот и управляется она при помощи спецсимволов, которые тебе нужно «чертить» мышкой.
Вот и приходится, бешено рисуя иероглифы, посылать на войну все новые вялые взводы. Завоевание территории иногда напоминает неверные шаги младенца.

ВПЕРЕД, В ПРОШЛОЕ

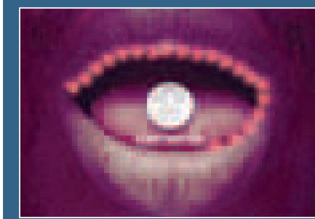
Графика игры стилизована под ретро. Странные невыразительные враги, убогонькие темные ландшафты а-ля ***Scorch 3D***. Действующие лица одноцветные или максимум двуцветные, выполненные на таком низком уровне, что вспоминается графика времен **Спектрумов** и **Коммодоров**. Тем более непонятно – почему же это все так тормозит?
В игре есть намеки на музыку. Если отвлечься от всхлипываний порождений вируса и напрячь слух, становится слышен набор странных звуков неизвестного происхождения, достойный быть саундтреком к кинофильму «Звонок».

ДАРВИНАМ – ДАРВИНОВО

Нельзя сказать, что Darwinia – откровенно плохая игра, отдельные приятные моменты можно найти. Однако она покажется захватывающей только тем из нас, кто иногда испытывает ностальгию по «цифровой заре», когда ***Wolfenstein 3D*** еще не родился, а объем отдельной игры не превышал сотни килобайт. Всем остальным: внимание, осторожно! На определенном этапе игры геймплей может затянуть своей простотой. Но потом приходит осознание однообразности, которое с каждой минутой игры гложет тебя мыслями о бесцельно потраченном времени. В общем, игра на очень большого любителя.

ФАКТЫ

- **1** кибервселенная в стиле ретро
- **8** развиваемых программных технологий
- **4** программных версии для каждой технологии
- **1** тип боевого подразделения
- **0** роликов, наглядно объясняющих происходящее
- **1** голос кошки, озвучившей дарвинианцев





ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.6
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	6.8



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0
+ Оригинальная идея и сюжет, не избитые клише. Такого ты еще не видел.
– Однообразие игрового процесса чересчур быстро утомляет.

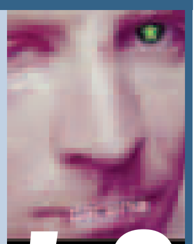
ГРАФИКА 2.0
+ Тонкая настройка разрешения и развертки экрана, «ретро» эффекты.
– Немногие оценят по достоинству графику в стиле «привет, 80-е».

ЗВУК И МУЗЫКА 4.0
+ В минуты спокойствия даже совсем не раздражает и даже забавляет.
– Слишком мало музыкальных треков, они слишком однообразны.

ДИЗАЙН 9.0
+ Крайне умелая стилизация под «зарю компьютерных игр».
– Давящие и пугающие темные тона.

УДОБСТВО 2.0
+ Автосохранение всех твоих успехов при покидании сектора.
– Управление чересчур усложнено новаторскими идеями.

ИТОГО
Только для ретро-фанов и любителей прекрасного. Остальные недоумевают.



4.0

CHAMPIONSHIP MANAGER 5

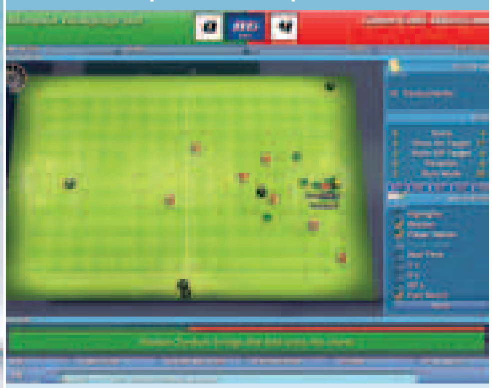
ХРОНИКА ОДНОГО ПРОВАЛА



Текст: Илья Азар



Классическая расстановка «Барселоны».



Куча мала в штрафной, и Кавенаги забивает гол.

ЖАНР ИГРЫ
Sports
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Beautiful Game Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 700MHz, 256Mb RAM
ПОЛЕТИТ
Процессор 2GHz, 1024Mb RAM
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО CD
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.championshipmanager.co.uk

Когда график национальных чемпионатов в Европе перевалил за свой экватор, а любители «умного» футбола уже утолили свой голод осенними релизами *Football Manager 2005* и *Total Club Manager 2005*, из-под ставших сугробов показался Он – *Champiopsip Manager 5*. Компания Eidos доверила судьбу великой серии салагам из студии Beautiful Game Studios, и они, оттянув релиз на полгода, со своей задачей, увы, не справились. Отчет об одном из главных разочарований года перед вами.

ПЕРВОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Основным преимуществом игры разработчики называют скорость. Хотя «стартует» она действительно очень шустро, долгие ожидания между матчами никто не отменял. В целом игра, может, и работает быстрее, чем ***Football Manager*** и предыдущие версии ***Championship Manager***, но результаты просчитываемых компьютером матчей вопиюще случайны. В первых квалификационных раундах Лиги чемпионов, где все команды в равной степени слабы, счет всегда однотипный: 0:3, 2:0, 6:0. Никакой борьбой и не пахнет.

Идем дальше: интерфейс и картинка. Похоже, что **Sports Interactive**, разводясь с **Eidos**, по условиям брачного контракта забрала с собой все наработки по графической оболочке их последнего совместного продукта – ***CM4***. Естественно у **Beautiful Game Studios** чесались руки скопировать гениальный FM подчистую, но им, конечно же, не разрешили. Если конкурент вылизан до последнего экрана меню, то детище BGS внешне кажется прямым продолжателем дела менеджеров SI золотой поры 2001-2002 годов. CM5 позаимствовал блеклые цвета, стандартные шрифты и общую прямоугольную стилистику меню. Зато панель управления, которая всегда располагалась слева, теперь разделили на две части и подвесили их сверху и снизу экрана (ровно как в ***TCM2005***).

К сожалению, взять из двух источников лучшее не удалось. Многие мелкие, но столь нужные детали потерялись при переезде. Например, в ***Championship Manager 5*** есть быстрый доступ к игроку с помощью правой кнопки мыши (взято из FM), но в возникающем меню нет опции простого выставления игрока на трансфер. А игрока нельзя предложить интересующимся клубам, и, чтобы его все-таки продать, нужно долго ждать, пока один из десятков слухов в «новостях» кристаллизуется в реальное и живое предложение. Зато зачем-то усложнили жизнь, введя несколько новых позиций на поле.

Приятно, что «Спартак» в CM5 называют «мясом», а ЦСКА – «конями». Больше, увы, радоваться нечему

О КОМПАНИИ

■ *Beautiful Game Studios* была основана специально для создания CM5. Несмотря на то, что у студии нет собственных завершенных проектов, в компании работает целых 30 человек (все фанаты *Championship Manager*) с более чем столетним суммарным опытом разработки игр».



■ Что-то сейчас будет.





ТРИПУТЕНЯ В СБОРНУЮ

Еще хуже дело обстоит со статистикой и параметрами игроков. Прямо как в «попсовой» TCM, ветеран Филипп Коку (Philipp Cocu) начинает карьеру в 33 года в ПСВ, как будто и не было блистательных лет в «Барселоне». Егор Титов, как и многие российские игроки, не имеет имени, и провел за красно-белых в прошлом сезоне 46 матчей (несмотря на годичную дисквалификацию). Футболисты приобрели ряд новых параметров, а часть старых (например, penalty tacking) бесследно исчезли. И это очень запутывает. В московском ЦСКА четвертым и пятым игроками по рыночной стоимости являются не Гусев или Одиа, а Пиюк и Трипутень. Даже отсюда видно, что параметры «раскиданы» по игрокам в случайном порядке, и хотя в отличие от FM или CM4 купить можно даже игроков из сборной Бахрейна, душу приобретение клонов не греет. Досадных ошибок, особенно во второстепенных чемпионатах, слишком много. Надо понимать, что базу по игрокам и собственных скаутов SI тоже забрала с собой.

СУМБУР НА ПОЛЕ

Возникшее с первых кадров и мало-помалу крепнущее где-то внутри разочарование обернулось полным крушением надежд, когда я добрался до первого товарищеского матча. BGS сохранила 2D-движок визуализации матчей и даже немного его переработала. Можно наскрести и плюсы: теперь по плоскому зеленому прямоугольнику бегают более красивые, псевдообъемные фишки, а основные показатели (количество ударов, владение мячом и т.д.) можно посмотреть на этом же экране, не жертвуя показом матча (как в FM). Но главные изменения коснулись самого движка. Поверь, лучше бы они этого не делали. Поведение футболистов (фишек) на поле никогда не было столь бестолковым (даже в серии TCM ситуация не столь аховая). Большинство пасов не находят адресата, вратари пускают пенки, в самый важный момент вдруг покидая ворота, голы забиваются только после ошибок защитников, которые постоянно теряют мяч около собственных ворот. Изменение тактики и действующих лиц мало влияет на происходящее на поле. Компьютер это, кстати, понимает, и замен никогда не делает. В результате один из важнейших компонентов игры полностью провален: футбол в CM5 выглядит жалко и отвратительно. Я не смог заставить себя проглядеть даже ключевые моменты, хотя в FM я нередко смотрю матч целиком. Ребята, это приговор.

НА ПЕРЕСДАЧУ

Футбольные менеджеры – это игры, сделанные англичанами для англичан. Только на Туманном Альбионе Championship Manager 5 может (и он это сделал в очередной раз!) возглавить национальный чарт. Тамошние рецензенты и геймеры честят CM в рецензиях и на форумах, как могут. Но все же как-то любя. Мы же в России, где тоже любят футбол, не видим никакого резона относиться к CM со снисхождением. Игру новичков из Beautiful Game Studios не за что любить. Это незачет. Увидимся на пересдаче осенью. Надеюсь, дело в опыте, и вторая попытка будет несколько более удачной.

ФАКТЫ

3 невеселые цветовые гаммы интерфейса

26 доступных для игры национальных чемпионатов

20 тысяч фунтов составляет зарплата Алексея Смертина

25 бесполезных тактических схем

1400 евро стоят все игроки команд второго эшелона

13 –м по счету в великой серии является CM5



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 4.5



■ Егор Титов во всей красе.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0

+ Большая база игроков, хоть и клонированных. Любой менеджер аддиктивен.
– Отвратительный AI. Полное отсутствие статистики. Жалкий 2D-движок.

ГРАФИКА 5.0

+ Внешне матчи в CM выглядят много лучше, чем в FM.
– Блеклые цвета, плохие шрифты, угловатые менюшки.

ЗВУК И МУЗЫКА 4.0

+ Звуковое сопровождение матчей достаточно вкусное.
– Полная тишина в меню. Невозможность закачать свои mp3.

ДИЗАЙН 4.0

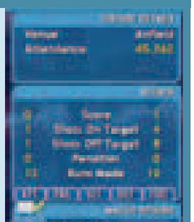
+ Стандартный для всех менеджеров дизайн. Только хуже.
– Серый и скучный внешний вид. Тягостная атмосфера.

УДОБСТВО 4.0

+ В целом все интуитивно понятно – сто раз играли.
– Множество разнообразных ошибок, неточностей и недоработок.

ИТОГО

Провальный менеджер, которому нечем крыть козыри конкурентов.



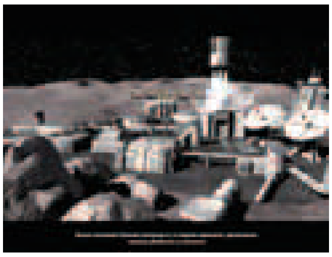
4.0

Текст: Павел "Tarnum" Демин

NEXUS: ИНЦИДЕНТ НА ЮПИТЕРЕ



Жанр игры:	Strategy
Издатель:	1С
Разработчик:	Mithis Games
Количество CD:	Два
Онлайн:	www.nexusthegame.com





Если наш обзор в 14-ом номере так и не убедил тебя в том, что ***Nexus*** заслуживает драгоценного внимания, то с выходом локализации от **«1С»** ты уж точно не должен остаться в стороне. «Настоящая сага о бесконечном и прекрасном космосе» благодаря полному переводу стала роднее, а игровой процесс – более комфортным. Теперь от тебя не ускользнет ни одна деталь диалогов, будут поняты все шутки игровых персонажей, а полный перевод текстовой информации не даст запутаться в игровом интерфейсе. С озвучкой, как показалось сначала, локализаторы подкачали: угрюмо-монотонный голос в заставке перед кампанией, повествовавший об истории главного героя, сильно насторожил. Подозрения были развеяны после первого же диалога в самой игре. Неплохо подобранные на роли персонажей актеры дарят игроку живые и эмоциональные беседы. Традиционно отметим также бережно сохраненный и перенесенный в ***«Инцидент на Юпитере»*** стиль оригинала. Локализаторы постарались свести к минимуму различия между оригинальной и русскоязычной версиями игры даже в самых незначительных деталях. Локализаторы фирмы «1С» потрудилась над прописыванием каждого шрифта, чем многие часто пренебрегают. Если в твоей коллекции еще нет такой игры, то самое время приобрести. Увлекательные приключения в космосе гарантированы. Уж поверь нам.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

\+ **Великолепная (за исключением главного ролика) озвучка, качественный перевод.**

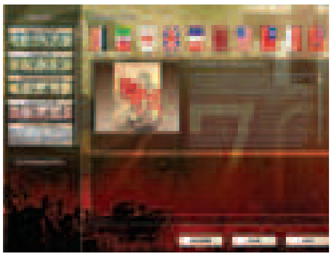
– **Явных минусов нет.**



ДЕНЬ ПОБЕДЫ



Жанр игры:	Strategy
Издатель:	snowball.ru/1C
Разработчик:	Paradox Interactive
Количество CD:	Два
Онлайн:	www.snowball.ru/pobeda2





Мысли о мировом господстве не дают покоя? В ***Hearts of Iron 2*** ты сможешь реализовать даже самые дерзкие планы по захвату планеты и перекроить карту мира на свой лад. А если в твоих руках СССР, от политической и военной мощи которого даже у передовых держав дрожат поджилки, то мировое переустройство и вовсе превращается в одно удовольствие. Впрочем, никто не мешает тебе взять под контроль какое-нибудь скромное африканское государство и обеспечить ему на пару десятков лет вперед безмятежную жизнь, наладив контакт с сильными мира сего. Общаться с игрой стало гораздо приятнее с выходом локализации, релиз которой благодаря тесному сотрудничеству компаний **snowball.ru** и **Paradox Interactive** состоялся лишь с небольшой задержкой после релиза оригинала. Если у кого-то возникали проблемы с восприятием текста и огромного количества игровой статистики на английском языке, то теперь таких сложностей быть не должно. Сотрудники Snowball.ru отлично поработали над полным переводом, сохранив оригинальные шрифты: ***«День Победы 2»*** выглядит точно так же, как Hearts of Iron 2. Единство стиля и отсутствие визуальных отличий переведенной версии от оригинальной – одни из главных показателей уровня локализации. Здесь с этим все в порядке. Как и с качеством русского текста, который лишен каких-либо недостатков.

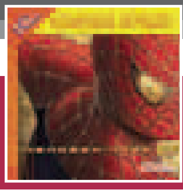
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

\+ **Единство стиля с оригиналом. Отлично подобранные шрифты. Превосходное качество текста.**

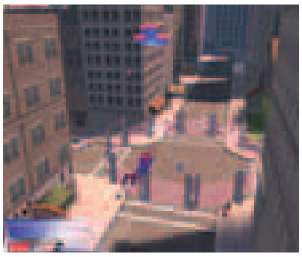
– **Минусов нет!**

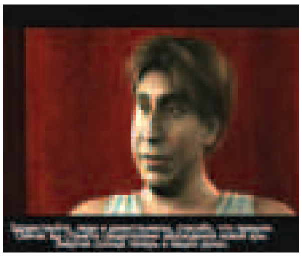


ЧЕЛОВЕК-ПАУК 2



Жанр игры:	Action
Издатель:	1С
Разработчик:	Amaze Entertainment
Количество CD:	Один
Онлайн:	www.games.1c.ru/spiderman2





Если ты неровно дышишь к человеку-пауку, то и локализацию незатейливого экшна по мотивам фильма **Spiderman 2** пропустить не должен. Пауконенавистники проходят мимо: ничего действительно стоящего игра в себе не несет, но подарить несколько часов приятного геймплея ей по силам. А если пускать паутину, карабкаться по небоскребам Нью-Йорка, набивать физиономии негодяям и ликвидировать угрозы обществу после первой части еще не надоело, то проект точно сможет увлечь тебя на пару дней. Всячески способствует этому переведенная версия от **«1С»**. Следить за перипетиями сюжета на русском гораздо приятнее. За локализацию «1С» можно поставить твердую четверку. Не лишенные эмоций диалоги озвучены профессиональными актерами, голоса которых хоть и не соответствуют тем голосам, которые мы слышали в русской версии фильма, но тоже неплохи. Прекрасно озвучен туториал: более задорного и смешного введения в игровой процесс трудно придумать (*«Видишь над головой стрелку? На стрелку еще похоже. Да, да, стрелку»*, *«Ладно, Тарзан. Пора спускаться!»*, *«Твоя мамочка может тобой гордиться!»*). Единственное, за что надо поругать «1С», так это за плохо синхронизированную озвучку диалогов с изображением. Артикуляция не совпадает.

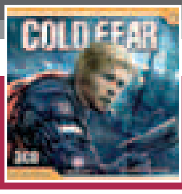
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

\+ **Отличный подбор актеров. Великолепная озвучка. Полный и безошибочный текстовый перевод.**

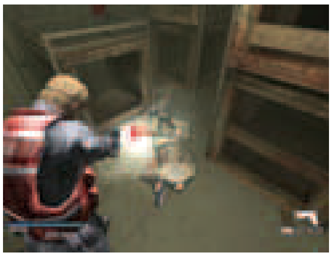
− **Открывающиеся рты во время диалогов неважно синхронизированы со звуком.**



COLD FEAR



Жанр игры:	Action/Horror
Издатель:	Акелла
Разработчик:	Darkworks
Количество CD:	Три
Онлайн:	www.coldfeargame.com





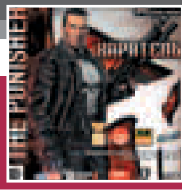
Cold Fear – настоящий подарок отечественным локализаторам. Дело в том, что игровое действо в этом проекте разворачивается на кишащем мутантами российском корабле-призраке. Следовательно, все надписи сделаны на родном нам русском языке. Это очень большой плюс не только для **«Акеллы»**, которой не потребовалось ничего переписывать (надо отдать должное команде разработчиков **Darkworks**: ни одной ошибки обнаружить так и не удалось), но и для геймеров, так как трудности ориентирования на корабле нам с тобой теперь не грозят. Представляю, как ломают голову иностранные игроки в поисках нужной каюты или отсека. Более того, оставшиеся в живых матросы уже в оригинальной версии говорили на русском. В итоге «Акелле» оставалось перевести только речь главного героя, его коллег по береговой охране и текстовую информацию. Отечественный локализатор со своей задачей справился. Все шрифты в переведенной версии подобраны отлично, голоса, доносящиеся из рации Тома Хансена в самом начале игры, великолепно переозвучены без потери атмосферы нависающей угрозы. И только к качеству переведенных локализаторами текстов дневников членов экипажа корабля и бортовых записей можно придраться. Не все словесные конструкции читаются одинаково легко, к тому же в текст периодически закрадываются неприятные ошибки.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

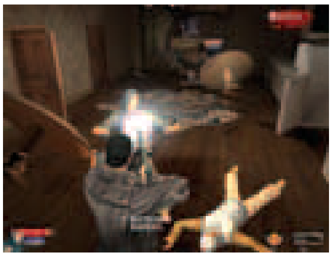
+ **Отличная озвучка. Хороший подбор шрифтов.**
– **Текстовая информация переведена на скорую руку.**



THE PUNISHER. КАРАТЕЛЬ



Жанр игры:	Third Person Shooter
Издатель:	Game Factory Interactive/Руссобит-М
Разработчик:	Volition
Количество CD:	Три (или один DVD)
Онлайн:	www.thq.com/punisher





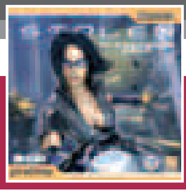
Убивать красиво – тоже искусство. Каратель – один из немногих игровых персонажей, который владеет этим искусством в совершенстве. К черту глупую пальбу! Даешь сломанные битой конечности, перерезанные острыми стеклами глотки и разбитые об асфальт лица! Хочешь устроить допрос поверженному бандюге? Или зачистить комнату, кишащую вражиной, так, чтобы дрожали стены, а оставшиеся по недоразумению в живых молили о пощаде? Тогда добро пожаловать в ***The Punisher***, царство крови и насилия. Многообразие способов умерщвления непокорных супостатов впечатлит даже повидавших многое игроков. Каратель – бестия в плаще, гроза всего города, самый беспощадный мститель – в локализованной версии от **GFI** и **«Руссобит-М»** говорит голосом известного актера **Дмитрия Дюжева**, получившего большую известность после роли Космоса в сериале «Бригада». Персонажи игры выражений особо не стесняются, так что у тебя есть возможность насладиться самой грязной и нецензурной лексикой, которую ты когда-либо слышал в играх. Но в отличие от, скажем, ***Full Spectrum Warrior***, где «нецензурщина» была не слишком уместна, здесь этого требует специфика игры. Ужас улиц и подворотен порочного города, в котором «тебе никто не подаст руку, когда ты будешь падать», в The Punisher передан великолепно. Не подвели и наши локализаторы, сохранившие в «Карателе» ненормативную лексику.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

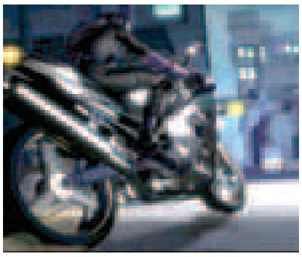
+ **Отличная озвучка. Подбор шрифтов на пять баллов. Бережно сохраненная атмосфера и стиль оригинала.**
– **Отсутствие эмоций при допросе. Персонажи, раскалываясь, продолжают говорить спокойным голосом.**



STOLEN: ОГРАБЛЕНИЕ ВЕКА



Жанр игры:	Action
Издатель:	Акелла
Разработчик:	Blue52 Games
Количество DVD:	Один
Онлайн:	www.stolen-game.com





Stolen – гремучая смесь stealth-экшна а-ля ***Splinter Cell*** и безумной акробатики а-ля ***Prince of Persia*** с фигуристой воровкой Anya Romanov в главной роли. Казалось бы, не это ли рецепт стопроцентного хита? Ответ на этот вопрос ты можешь узнать из рецензии на творение **Blue52 Games**, здесь же мы попробуем разобраться в том, насколько удачной получилась локализация, выпущенная одновременно с западным релизом. Опыт (и вполне успешный) по переводу игр параллельно с окончанием ее разработки за рубежом у наших локализаторов был, однако сногсшибательной русскую Stolen от **«Акеллы»** назвать язык не поворачивается. Неплохая подборка актеров и озвучка диалогов не вызывают нареканий, а вот за работу с текстовой информацией локализаторов можно пожурить. Во-первых, само содержание текста не всегда радует: русский язык мог бы быть и «чище». Во-вторых, нарекания вызывает его визуализация: локализаторы отчаянно пытались впихнуть строго переведенные фразы в те же рамки, что предназначались для английского текста в оригинале. В итоге, кое-что вылезает за эти сами рамки, кое-где стоит одно-единственное слово в центре строчки (весь текст, к тому же, отцентрирован), да и подобранные шрифты могли бы быть мельче.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ **Отлично проделанная работа по озвучке. Живые голоса, подходящие на роли своих персонажей актеры.**
– **«Слабые» тексты. Неудачное решение с размещением текстовой информации на экране.**



128 команд. 640 игроков. 22 дня. 5000 долларов. Так языком цифр можно описать первый студенческий турнир по компьютерным играм среди вузов Москвы по *Counter Strike* v1.6 – Students Cyber Games 2005, который прошел со 2 по 24 апреля в Москве. Организаторами грандиозного мероприятия для студентов-геймеров стали издательский дом (game)land, сеть интернет-центров Cafemax и «Российская ассоциация электронных коммуникаций». Генеральным партнером турнира выступила хорошо известная всем читателям и игрокам компания Gigabyte: благодаря ее поддержке призовой фонд состязания составил 5000 долларов. Неплохая прибавка к стипендии, не так ли?!

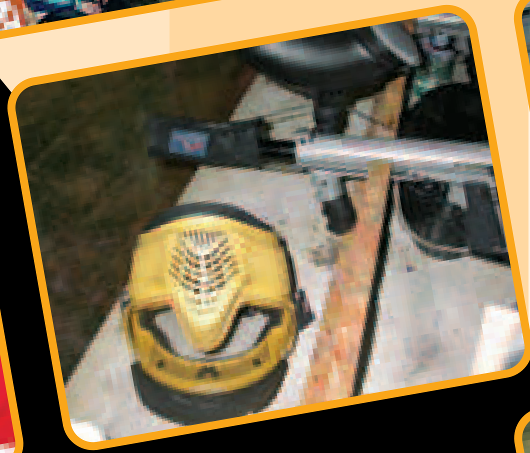




Команда организаторов получает последние наставления перед решающим боем.











STUDENTS CYBER GAMES 2005

СТУДЕНЧЕСКИЕ БОИ

Желающих побороться за главный приз было пруд пруди. Сказалось и то, что за участие (как и прежде во всех мероприятиях, проводимых нашим ИД) не нужно было платить вступительный взнос. На заявленные по правилам турнира 128 мест претендовало более 200 команд из 44 вузов столицы. Кстати, выяснилось, что больше всего геймеров (судя по количеству зарегистрировавшихся команд) в МГУ, МГТУ «Станкин» и МАИ.

На официальном открытии соревнования 2 апреля в **Cafemax** на Пятницкой собралось более 500 игроков и болельщиков. Специальной гостьей мероприятия стала звезда прошлогоднего «Евровидения» Юлия Савичева, которая приехала пожелать всем участникам турнира удачи. Поклонников у юной певицы среди студентов оказалось немало – около 45 минут Юля раздавала автографы. После этого организаторам все-таки удалось провести жеребьевку команд и... начались бои.

Каждый день в течение трех недель команды выясняли, кто из них сильнейший. Победителей определил финал, который состоялся 23 апреля в интернет-центре Cafemax на Пятницкой. В финале приняли участие 8 команд: МГАУ, РГГУ, МАДИ, МГТУ им. Баумана, МИФИ (2 команды) и РГГУ (2 команды).

Победные фанфары в итоге звучали в адрес команды РГГУ (RSUH), занявшей первое место. Вторыми стали МГУ (PDV). Третьими – команда РГГУ (f.DOM). Они и поделили между собой призовой фонд. Занявшей четвертое место команде МГТУ им. Баумана были вручены бесплатные путевки в студенческий оздоровительный лагерь. Всем остальным финалистам от Cafemax достались сертификаты на бесплатное посещение игровых зон интернет-центров. Специальный приз от компании **Gigabyte** получила единственная команда девушек-геймерш из МИФИ.

– Это здорово, что организаторы решили провести такой масштабный турнир среди студентов. Почаще бы такие соревнования, – делились впечатлениями победители.

– А мы потренируемся и обязательно займем первое место в следующий раз, – уверенно заявили проигравшие.

Мы же решили предоставить возможность взять реванш уже на следующий день. Только не на виртуальном поле брани, а реальном, пригласив всех финалистов 24 апреля в пейнтбольный клуб «Ангар-28». Выйти в пейнтбольный финал удалось студентам МИ-

Cyber







За финальными боями болельщики следили не отрываясь 12 часов подряд.











Счастью победителей не было предела.



«Е-мое, рядом со мной Юля Савичева!»







«Пусть в «Контре» мы пока третьи, зато в пейнтбол играем лучше всех».



Решающие моменты боя.

ФИ и РГГУ. Более меткими и быстрыми оказались стрелки Российского Государственного Гуманитарного Университета, команда **f.DOM**. Но и на этом проверка на прочность участников турнира не закончилась. Ребятам предстояло сражаться в суперфинале с командой организаторов и партнеров **Students Cyber Games 2005**. Честь нашего издательского дома защищала хрупкая администратор игровой группы **Инна Яшина**. Киберспортсмены бились до последнего, однако в итоге не смогли отразить натиск команды организаторов, которые и вышли из схватки победителями. Проигравшим же были вручены утешительные призы – подписки на любимые игровые журналы, футболки и бейсболки!

Следующий студенческий турнир по компьютерным играм Students Cyber Games состоится осенью. Следите за новостями!

Games 2005

КРИ 2005

Автор: Владимир Тартарский

ГОРЯЧАЯ ТОЧКА РОССИЙСКОГО ГЕЙМДЕВА

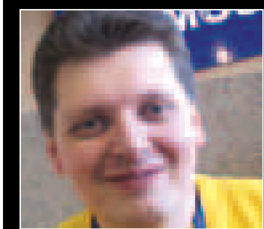
Вряд ли кому-то из наших соотечественников, кто хоть немного интересуется компьютерными играми, нужно расшифровывать аббревиатуру КРИ. И это, согласись, уже говорит о многом – за три года существования заветные буквы отвоевали себе достойное место в календарях игростроителей России и ближайшего зарубежья.

И все же, на тот случай, если последние несколько лет ты провел в коме, поясним. «Конференция Разработчиков компьютерных Игр», она же КРИ, появилась в 2003 году как российский аналог знаменитой **GDC** (Game Developers Conference), хотя впоследствии изначальная концепция заметно видоизменилась. Организацией мероприятия на протяжении всех трех лет занимается интернет-портал **DTF.RU** – один из ведущих отечественных ресурсов, посвященных игровой индустрии. И каждый год мероприятие заметно прибавляет в весе и масштабе – становится разнообразнее программа, увеличивается количество игр, докладов, стендов, участников. Так, КРИ 2005, прошедшая с 1 по 3 апреля, собрала под одной крышей более двух тысяч человек из двухсот различных компаний. Холлы московской гостиницы «Космос», где конференция проводится второй год подряд, буквально трещали по швам. Выставка КРИ Expo, где разработчики и издатели демонстрируют друг другу и прессе свои последние достижения, также заметно выросла. При той же площади, что и в прошлом году, количество стендов увеличилось почти вдвое (что, правда, порой приводило к незначительной давке), а к их оформлению участники подошли гораздо более креативно. И даже несмотря на то, что КРИ, по сути своей, является мероприятием узкоспециализированным и предназначенным главным образом для разработчиков, скучать не пришлось даже случайному прохожему. А уж о геймерах, перманентно осаждавших стойку регистрации, и говорить нечего.

НАШ ОТВЕТ DIABLO

«Магия Крови» – одна из тех игр, которой удалось нас по-настоящему удивить. Мы много слышали о том, что в недрах **SkyFallen Entertainment** вот уже два года куется «наш ответ *Diablo*», но что намерения ребят столь серьезны мы и не подозревали. Чем так примечательна на первый взгляд обычная RPG, собранная из потертых штампов? Много интересного скрывает в себе магическая система, главной особенностью которой является возможность комбинирования заклинаний и предметов. Например, чудо-сковороду жены булочника можно «скрестить» с заклинанием замедления, после чего каждый удар сковородой будет не только наносить ощутимый урон, но и накладывать на врага соответствующее заклятие. Возможности открываются воистину грандиозные. Очень приятный у игры и интерфейс: все на своем месте, понятно и радует глаз не меньше, чем детализованная и насыщенная картинка. Отличная работа художников уже сейчас хорошо заметна: прорисованные ландшафты в «Магии Крови» отличаются большим разнообразием. К тому же они генерируются автоматически при каждой новой загрузке, что только добавляет природе игрового мира естественности. Особенно впечатлила визуализация прокачки наших подопечных. К примеру, у уже упомянутой старушенции прямо у меня на глазах с приобретением новых заклинаний и повышением характеристик вырастали дополнительные конечности, сама бабуля покрывалась чешуей и становилась все меньше похожей на себя изначальную. Таких этапов взросления у каждого персонажа игры по меньшей мере десять. Впечатляет, как и игра в целом.





У стенда «1С» был бесцеремонно допрошен менеджер проекта Алексей Пациорковский (далее А.П.).

PC ИГРЫ: *«Магия Крови»* – нестандартный представитель жанра RPG. Как вы считаете, в чем заключается ее уникальность?

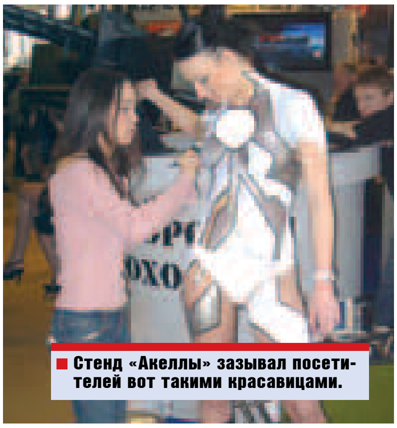
А.П.: У нас необычные герои. Игровой процесс ориентирован на использование магии. Освоение нового заклинания приводит к трансформации тела героя, изменению его внешнего вида и способностей.

PC ИГРЫ: Известно, что в «Магии Крови» игрок обязан выбрать, за какую фракцию – светлую или темную – ему играть. Вы также говорили о метаморфозах, которые будут происходить с героем в зависимости то того, к какой стороне он примкнет. Расскажите подробнее.

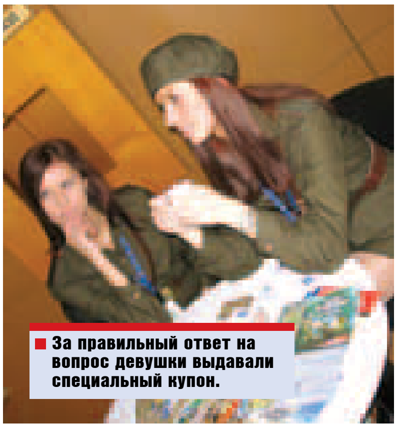
А.П.: Метаморфозы происходят с героем при освоении заклинаний. Герой может быть «злым», «нейтральным» или «добрым». От линии поведения вашего подопечного зависят его задачи, отношение к нему NPC и общее развитие сюжета игры.

PC ИГРЫ: Поведайте нам об игровых персонажах. Сколько их всего, и чем они отличаются друг от друга?

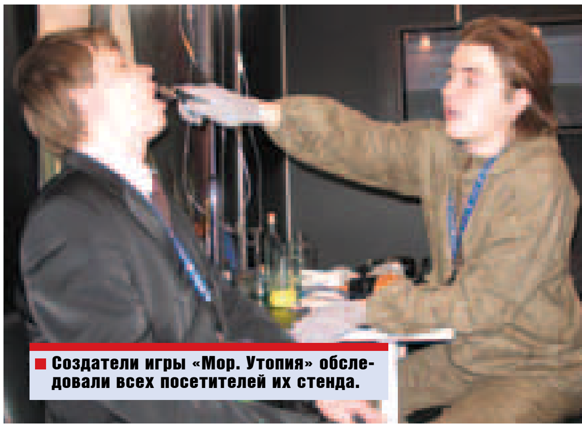
А.П.: В игре есть четыре необычных персонажа. Можно выбрать странную цыганку, монаха, школяра или жену булочника. Изначально герои имеют разные возможности. Жена булочника, например, ориентирована на рукопашный бой, ее наиболее развитый параметр – жизненная сила, а главное оружие – уникальная смертоносная сковородка.



Стенд «Акеллы» зазывал посетителей вот такими красавицами.



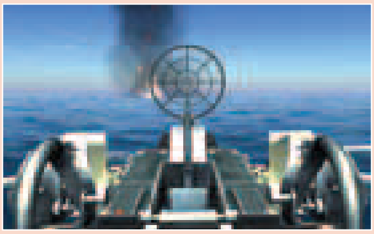
За правильный ответ на вопрос девушки выдавали специальный купон.

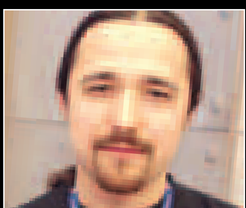


Создатели игры «Мор. Утопия» обследовали всех посетителей их стенда.

СИНЕЕ МОРЕ...

При виде воды в ***«Морском Охотнике»*** так и хочется воскликнуть: «Как?! Такого не может быть!». Эффектно переливаясь, она единственно верным образом отражает на своей поверхности голубой небосвод. Каждое облачко динамически изменяющегося неба найдет свое отражение на морской глади, каждый лучик преломится правильно с физической точки зрения. Каждая волна, каждое даже самое незначительное волнение океана настолько реалистично, что, становится понятно: игру в поиски десяти отличий с реальной водой устраивать не имеет смысла. Вода эта, кстати, везде разная: в теплых морях – голубая и чистая, в холодных – мутная с зеленью. Великолепно визуализированы волны от рассекающих море объектов и береговая линия. Вода с приближением к берегу меняет свой цвет, а объекты на суше кажутся прорисованными и максимально детализированными не только издалека, но и при предельном приближении.
«Морской Охотник» позиционируется как серьезный исторический симулятор. Действие игры происходит во время Второй мировой войны. За историческую достоверность, кстати, опасаться не стоит – разработчики пользуются архивными документами, что позволяет в точности воссоздать технику тех времен.
Одна из особенностей проекта – возможность управлять каждым членом экипажа подконтрольной тебе лодки. В небе появился вражеский самолет? Не проблема – переключись на пулеметчиков и самостоятельно открой шквальный огонь по неприятелю.
На данный момент у разработчиков готовы лишь несколько миссий, однако уже сейчас они производят хорошее впечатление. Релиз игры намечен на начало 2006 года.





Угрожая торпедами и зенитной пушкой за плохой отзыв об игре, на вопросы ответил руководитель проекта **Роман Цой** (далее Р.Ц.).

PC ИГРЫ: Расскажите о модели повреждений. Насколько тщательно учитываются параметры наносимого урона?
Р.Ц.: Модель повреждения учитывает множество факторов, в том числе: попадания в корпус судна ниже ватерлинии, попадания в наружные элементы надстроек (боевые посты, прожектора, антенны локатора и прочее), попадания в корпус и надстройки судна в районе критичных внутренних зон (двигательный отсек, топливные резервуары и т. д.), попадание в членов экипажа и повреждения при столкновении с объектами.

PC ИГРЫ: Присутствует ли в игре ролевой элемент?
Р.Ц.: Мы не планируем включать в игру ролевой элемент. Предполагается классическое развитие карьеры геймера. Боевой путь начинается с должности рядового стрелка, а к середине игры появляется возможность управлять группой катеров.

PC ИГРЫ: Миссии в игре будут представлять собой обычные «доплыви до нужного места, подбей корабль» или нас ждет что-то более оригинальное?
Р.Ц.: Будут и такие задачи, но этим дело не ограничивается. Мы стараемся максимально разнообразить миссии в кампаниях, и готовим несколько оригинальных заданий для каждого из театров боевых действий. Пока еще не все готово, но гарантируем – скучать при выполнении заданий игроку не придется.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Посмотреть действительно было на что. К примеру, стенд **«Акеллы»** представлял собой палубу торпедного катера из симулятора ***«Морской Охотник»***. Помимо PR-персонала здесь несли вахту две так называемые booth babes (девушки, которые присутствуют на стенде или в непосредственной близости от него, и своими девичьими прелестями привлекают внимание посетителей) – одна в тельняшке, другая... без.
Соседний стенд, принадлежащий компании **Nival**, и вовсе каждый день менял свой облик, рекламируя сначала ***«Серп и Молот»***, затем ***«Ночной Дозор»*** (при этом на улице дежурил грузовичок Горсвета с людьми в узнаваемой форме), а в последний день – ***«Блицкриг 2»***. Вместе с декорациями менялись костюмы девушек поддержки – они представали то в образе ведьм, то в военной форме. Кстати, помимо чисто декоративной у них была и еще одна функция – проводить среди посетителей викторины, раздавая за правильные ответы специальные карточки, которые потом можно было поменять на футболки с символикой игр компании.
Нужно отметить, что тематически одетых, а чаще даже тематически раздетых девушек, презентующих игры, было на этой КРИ просто огромное количество, что несказанно радовало на фоне вопиющего полового дисбаланса в индустрии в целом. Больше других в этом отличилась компания **Geleos**, стратежно расположившаяся прямо у входа и встречавшая гостей настоящим стриптизом. Еще два года назад эта московская команда скромно презентовала на «Ярмарке проектов» КРИ 2003 свой дебютный проект, аркадные гонки ***«Страусиные Бега»***, а в этот раз ей принадлежал самый, пожалуй, яркий стенд. Просторная площадка с шестом, громкая энергичная музыка, девушки-стриптизерши, прелестная сотрудница ГИБДД, уже знакомая нам по рекламным материалам, несколько плазменных экранов и, наконец, гвоздь программы – автомобильный



Хорошо быть разработчиком компьютерных игр, правда?



К Heroes of Might and Magic V не пустим!



Сергей Лукьяненко раздавал автографы всем желающим.

тренажер, настроенный на самый ожидаемый, по мнению церемонии GameLand Awards 2005, в России гоночный симулятор ***Lada Racing Club***. При помощи этой гидравлической чудо-машины игроки смогли в полной мере ощутить все прелести стритрейсинга: управлять автомобилем предлагалось при помощи руля и педалей, а водительское кресло сильно болтыхалось на виражах.

Кроме этого студия Geleos отличилась двумя анонсами. Во-первых, был объявлен издатель ***Lada Racing Club*** – им оказалась компания **«Новый Диск»**. А во-вторых, команда заявила о планах разрабатывать еще один гоночный симулятор, посвященный автомобилям ВАЗ, только на этот раз темой игры станет не стритрейсинг, а трековые гонки. Проект называется ***Lada Revolution***, и все подробности вы узнаете в самое ближайшее время.

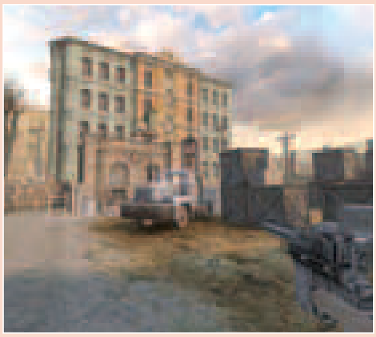
Упомянутая компания «Новый Диск» единственная из всех сделала свой стенд закрытым от посторонних глаз, предпочитая работать с посетителями в индивидуальном порядке. Помимо ***«Пиратов XXI века»*** и ***Metathrone Project***, которые уже были показаны на прошлых КРИ, издатель представлял аркадные гонки по мотивам «Ночного Дозора», без лишних изысков названые ***«Ночной Дозор Racing»***. Здесь же можно было посмотреть на последний билд ***«Антикиллера»*** и на Виктора Сухорукова, актера, сыгравшего роль беспредельщика Амбала в одноименном кино-боевике.

Кроме него КРИ 2005 в качестве почетных гостей посетили несколько хорошо знакомых любителям компьютерных игр персон: **Дмитрий «Гоблин» Пучков**, **Сергей Лукьяненко** и двуликий **Александр Зорич**.

Фирма **«1С»** решила эффективно использовать все три измерения и сделала свой стенд двухэтажным, так что он желтым небоскребом возвышался над соседями. Наверх поместили экран, на который транслировали ролики из игр, включая весьма многообещающий сиквел отличной

ИСТИННЫЙ КОММУНИЗМ

Проект компании **Digital Spray Studios** был одним из немногих, которые демонстрировали на большом плазменном экране в режиме нон-стоп. Помимо роликов, которые мы уже выкладывали на наши CD и DVD, разработчики изредка баловали журналистов и посетителей демонстрацией игрового процесса. Дух большого советского города, наполненного нечистью и буквально пропитанного эпохой загнивающего социализма, на бумаге, к сожалению, не передать. По вине оглушительной музыки не удалось как следует прочувствовать его и нам. Но стало твердо ясно одно: словосочетание «игровая атмосфера» для ребят из Digital Spray – не пустые слова. Реализацией всех своих задумок разработчики *You Are Empty* занимаются на самом высоком техническом уровне. Превосходно воссозданная архитектура, не обделенные полигонами модели монстров, достаточно высокое качество эффектов и приличная детализация делает картинку крайне приятной глазу. Отлично проведена работа с дизайном уровней: закрытые и открытые пространства гармонично чередуются между собой. Первых, к слову, в игре будет немного больше. Но, как говорят разработчики, «дело тут не в ограничениях движка, а в том, что большая часть действия происходит в различных городских локациях, а они преимущественно именно закрытые». У проекта, кстати, будет интригующий и нетривиальный сюжет с несколькими вариантами концовок. Пока все очень многообещающе. Что получится на выходе, покажет время.



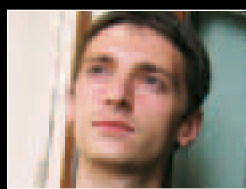
Всю силу пролетариата из *You Are Empty* с удовольствием продемонстрировал дизайнер проекта **Ярослав Сингаевский** (далее Я.С.).

PC ИГРЫ: Скажите ,пожалуйста, как возникла идея сюжетной линии? В играх нам довольно часто приходится ликвидировать последствия «грандиозных» экспериментов, но так чтобы в условиях альтернативной советской истории... Колитесь, откуда черпали вдохновение?

Я.С.: Вдохновение черпали непосредственно из советской культуры конца 40-х – начала 50-х. Это уникальное время, пронизанное утопическими идеями. Собственно, стройка коммунизма и была своего рода экспериментом над людьми. В реальной истории она растянулась на долгие годы, мы же хотели уложиться в более короткий срок. В You Are Empty мы постарались отчетливо показать изнанку тоталитарной системы, а в названии проекта можно, при желании, рассмотреть глубокий смысл.

PC ИГРЫ: Какова специфика игрового процесса? Насколько опасны противостоящие нам монстры? Будут ли они пушечным мясом или опасными, умными противниками?

Я.С.: Построение



геймплея нам подсказывают сами уровни. Где-то это саспенс в стиле ***Silent Hill***, где-то обычное рубилово а-ля ***Painkiller***. Противники опасны, так как действуют вместе и отлично ориентируются. Согласно нашему замыслу, игрок зачастую стеснен в боеприпасах и свободе маневра, поэтому привычной будет осторожная тактика, выманивание и стравливание противников друг с другом.



Девушки-зайчики со стенда «Буки». Какую игру они рекламируют?

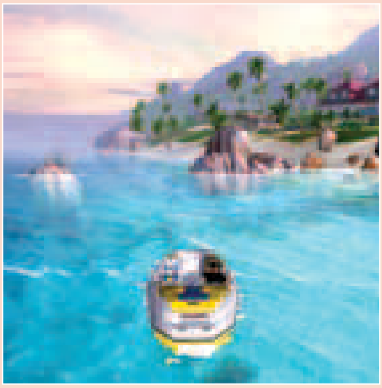




Благодаря таким вот выступлениям стенд компании Geleos собирал вокруг себя толпы народа?

ВЕК ПИРАТОВ

Из разрабатываемых на постсоветском пространстве игр большое внимание привлекает проект *«Пираты XXI века»*. Первое, что приходит в голову при виде прибрежных пейзажей, яркого солнца и пальм, – это *Far Cry*. Такая же приятная картина, такие же обманчивые тишь и спокойствие.
Война на всех фронтах развернется вскоре после начала игры. От борьбы за свою жизнь в тропических условиях не уйти. И, если сегодня ты беззаботно расхаживаешь по курортному городку на побережье Индийского океана, ни о чем не подозревая, совершаешь заплывы, спокойно летаешь на вертолете, никто не гарантирует, что завтра райская жизнь продолжиться. В город могут нагрянуть гонконгские Триады и изувечить тебя до полусмерти, океан принесет с одной из волн прибоя твою кровь и обглоданные акулой останки, а вертолет будет подорван спецназом без предупреждения. Находишь это жестоким? В этом – суть проекта. Разработчики поделились с нами: «Игрока ждет открытая игровая территория, не разбитая на отдельные огражденные «заборами» участки. Изрядная часть действий будет проходить на поверхности воды и под ней (подводные миссии – случай уникальный). И, само собой, какая же игра про пиратов без захвата и обороны гигантских океанских судов – это практически отдельные уровни, с боями как на палубе, так и во внутренних помещениях».



В интимной обстановке стенда **«Нового Диска»** на наши каверзные вопросы отвечал PR-менеджер компании **DioSoft Михаил Зинченко (далее М.З.).**

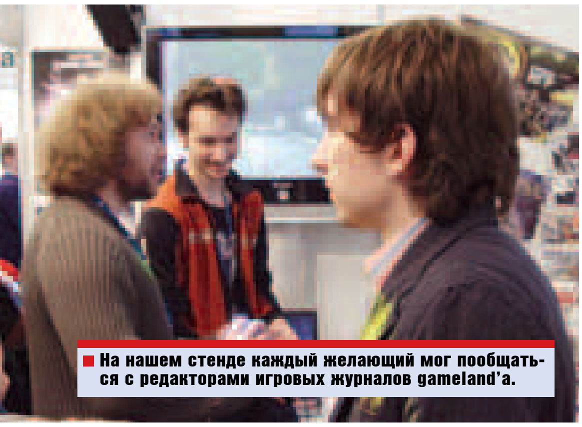


PC ИГРЫ: Ваш проект называют русским ответом *Far Cry*. Как к этому относитесь?
М.З.: «Наш ответ Чемберлену», это немного из другой сказки. Наша цель сделать увлекательную и красивую игру, интересную широкой аудитории, и уже сами геймеры будут решать, какому проекту отдать предпочтение.

PC ИГРЫ: Как связаны легкий дневной бриз, лазурный берег, песчаный пляж, обжигающие лучи солнца и жестокая война на суше, на воде и в воздухе в *«Пиратах XXI века»*?
М.З.: Волею судеб главный герой оказывается на тропических островах посреди Индийского океана, где вынужден присоединиться к одной из трех группировок. И, в зависимости от того, встанет ли он на путь современных пиратов, спецназа или гонконгских Триад, будут радикально меняться игровые миссии.

PC ИГРЫ: Как нам удалось заметить, в вашей игре нет сюжетных рельс: игрок практически волен в действиях на отведенном ему пространстве. Нас ждет полная свобода, как в *GTA*?
М.З.: Не совсем так – сюжет подталкивает геймера к наиболее интересным событиям, приближающим его к цели игры. Однако в интервалах между сюжетными миссиями вы вольны посетить практически любое место на игровой карте. Хотя никто и не гарантирует, что вас там встретят радушно.

стратегии ***«В тылу врага»*** и RPG ***«Санитары подземелий»***, разрабатываемую по книжке уже упомянутого старшего опера Гоблина – оба проекта предстали перед широкой публикой впервые.
Отечественный издатель и разработчик, компания **«Бука»** представляла на КРИ проекты ***«Стальные монстры»*** (материал об игре ищи на страницах рубрики «Под прицелом»), ***Ex Machina***, ***«Чистильщик»*** и несколько локализаций.
Студия **Ice-pick Lodge**, авторы самого нестандартного (и добавим от себя – параноидального) проекта КРИ 2005, ***«Мор. Утопия»***, развернула на своем стенде настоящую полевую лабораторию, где доктора в специальных защитных костюмах и респираторах брали у посетителей анализы на предмет заражения страшным вирусом. Их коллеги из **Gaijin Entertainment** подогревали интерес к эффектным автогонкам ***«Адреналин-Шоу»*** разливным пивом и квасом.
Не остался без внимания и наш издательский дом. Расположившись на первом этаже гостиницы, стенд (game)land'а привлекал окружающих (за что отдельно спасибо плазменным панелям **Samsung** и ноутбукам **IRU**), разнообразием развлекательной программы. Специально приглашенные диджеи-ведущие проводили различные конкурсы, вручая за победу в них весьма ценные призы. К примеру, у нас на стенде можно было стать обладателем новенькой видео-карты от компании **Sapphire**. Также ежедневно у нас проходили импровизированные «пресс-конференции», где любой читатель, как заправский журналист, мог пообщаться с самим **Ричардом "Levelord" Греем** (Richard Gray) – персональным гостем издательского дома (game)land на КРИ 2005. Ну и не обошлось, как смогли убедиться многочисленные гости нашего стенда, без популярного на нынешней конференции стриптиза – соблазнительная танцовщица несколько раз собирала вокруг себя толпы разгоряченных посетителей.
Одним словом, практически каждая компания, выставлявшаяся в экспо-



На нашем стенде каждый желающий мог пообщаться с редакторами игровых журналов gameland'а.





Специальный гость нашего издательства – любимец публики Ричард "Levelord" Грей.

части КРИ 2005, изо всех сил пыталась выделиться в ряду коллег: красотой и количеством booth babes, оригинальным оформлением стенда, громкостью музыки, конкурсами или напитками.

Куда сложней приходилось молодым разработчикам, для которых на КРИ организуется «Ярмарка проектов». У каждого из них был лишь компьютер и стул, так что привлекать к себе внимание можно было только играми. И внимание это они успешно привлекали, в очередной раз доказав, что начинающие команды – без опыта, издателя и финансирования – тоже могут многое.

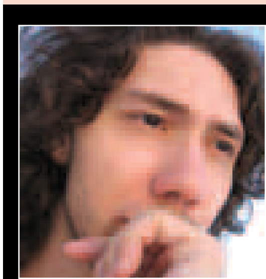
ЗА КУЛИСАМИ

Впрочем, КРИ не была бы конференцией, если бы ограничивалась одной только выставочной частью. Одновременно с ярким шоу в гостинице «Космос» шла совсем другая, незаметная взгляду простого зеваки, жизнь. Несколькими одновременными потоками в тихих аудиториях и конференц-залах представители ведущих игровых компаний проводили семинары и читали доклады по самым разным аспектам производства игр. В расписании уместилось около сотни таких выступлений. Кроме докладов и семинаров в рамках конференц-части КРИ 2005 прошли тематические форумы и мастер-классы. Первые – новинка нынешней КРИ – представляют собой четырехчасовые встречи за «круглым столом». Одновременно их шло четыре штуки: по управлению, геймдизайну, программированию и арту. Что касается мастер-классов, то впервые они появились в прошлом году, когда своим опытом с российскими коллегами делились зарубежные звезды индустрии **Джон Ромеро** (John Romero) и **Том Холл** (Tom Hall). В этот раз их сменили на боевом посту Ричард "Levelord" Грей, персонально выписанный из-за океана нашим издательским домом, и **Джошуа Сойер** (Jochua Sawyer). Первый почетный гость помимо кавалерийских усов и нежной любви к России известен созданием замечательных уровней к ог-

БУДЕМ ДРАТЬСЯ?

«Одиссея Капитана Блада» демонстрировалась на большом экране стенда главных пиратов страны поочередно с ***«Корсарами 3»***. Очень забавно, что даже разработчики порой не могли с уверенностью сказать, кадры из какой игры показываются в данный момент. Но, на самом деле, проекты эти сильно разнятся. И если на воде их отличия не чувствуются так резко, то на суше все сразу становится понятно. Завидев море крови, дерущихся на берегу мужчин и молодого человека внушительного телосложения, методично отправляющего в нок-аут одного супостата за другим, можно с уверенностью сказать: Блад! Разумеется, как и любой другой пират, персонаж романов **Рафаеля Сабатини** не столько любит рубить с плеча, сколько ходить в море и воевать там. На воде парень врожденные инстинкты не теряет: на своем паруснике с пушками на борту он вынесет не один десяток вражеских судов и совершит дерзкие нападения не на один форт. И если на суше все предельно аркадно, то море, неспокойное и коварное, вынудит игрока преодолевать препятствия в виде сильного ветра, дождей и штормов. Не лишена игра и наследованной, понятно у какого проекта, модели повреждений. Сломанные мачты, переломленные пополам посудины и горящие паруса – все есть, все на высоте благодаря великолепному движку STORM 2. Старичок уже почти, а до сих пор выдает пейзажи на уровне картин Айвазовского. «Одиссея Капитана Блада» – очень интересный проект.





Периодически помахивая мечом, на наши вопросы отвечал руководитель проекта **Ренат Незаметдинов** (далее Р.Н.):

PC ИГРЫ: Чем принципиально *«Одиссея»* отличается от ваших других морских игр?

Р.Н.: Геймплеем. В «Одиссее Капитана Блада» упор делается не на реализм и историческую достоверность, а на так называемый fun-factor: драйв, зрелищность, кинематографичность. Грубо говоря, вас ждет красочный боевик в антураже пиратской тематики – непрерывный экшн и волна безудержного адреналина на протяжении всей игры

PC ИГРЫ: Боевая система, которую мы видели на КРИ, не впечатляет разнообразностью. Возможно, мы не все видели или вы не все показали. Обзаведется ли герой эффектными комбами, какими владеет Принц Персии?

Р.Н.: Разумеется, анимация персонажей претерпит ряд существенных улучшений. Что касается комбо, то их ассортимент расширится во много раз, и то, что вы видели на выставке – лишь очень малая часть движений и спецударов, которые будут представлены в финальной версии игры.

PC ИГРЫ: Убийства в больших количествах – единственное занятие Блада?

Р.Н.: Нет. Еще он будет управлять парусниками, вести сражения с кораблями и крепостями. На протяжении игры Блад также будет учить новые приемы и собирать оружие – пока это все, что мы можем сказать о концепции игры. Следите за нашими новостями и обновлениями на сайте.



Неунывающие ведущие церемонии награждения. Узнал?



Геннадий Бачинский: «Юра, что это у тебя в руках?!»



Если бы Джошуа Сойер понимал, как переводили его речь Бочинский и Стиллавин...

ПОБЕДИТЕЛИ

ЛУЧШАЯ ИГРА
Heroes of Might and Magic V

ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ–РАЗРАБОТЧИК
Nival Interactive

ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ–ИЗДАТЕЛЬ
1C

ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ–ЛОКАЛИЗАТОР
Акелла

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ PC
Parkan 2

ЛУЧШИЙ ИГРОВОЙ ДИЗАЙН
В тылу врага 2

ЛУЧШАЯ ИГРОВАЯ ГРАФИКА
Морской охотник

ЛУЧШАЯ ТЕХНОЛОГИЯ
Морской охотник

ЛУЧШЕЕ ЗВУКОВОЕ ФОРМЛЕНИЕ
Корсары 3

ПРИЗ ОТ ИНДУСТРИИ
Космические рейнджеры 2

ПРИЗ ОТ ПРЕССЫ
Новый диск

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ ИГРОВЫХ КОНСОЛЕЙ
American Chopper

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ ПОРТАТИВНЫХ ПЛАТФОРМ
Мобильная «Сфера»

ЛУЧШАЯ ЗАРУБЕЖНАЯ ИГРА
Brothers in Arms: Road to Hill 30

САМЫЙ НЕСТАНДАРТНЫЙ ПРОЕКТ
Мор. Утопия

ЛУЧШАЯ ИГРА БЕЗ ИЗДАТЕЛЯ
Храбрые гномы: Ползучие тени

ЛУЧШИЙ ДЕБЮТ
Сталинград



Вот они – обладатели наград КРИ 2005.

ромному количеству экшен-проектов, начиная еще с культового ***Duke Nukem 3D***. Второй знаком геймерам по фэнтезийной ролевой серии ***Icewind Dale***, над которой он работал в составе легендарной **Black Isle Studios**. Также он принимал участие в проектах ***Fallout 3*** и ***Baldur's Gate 3*** (что неудивительно, именно их судьба особенно интересовала аудиторию), а после закрытия «Черного острова» перебрался в компанию **Midway Entertainment**, где вместе с Джоном Ромеро принялся за возрождение серии ***Gauntlet***.

AND THE WINNER IS...

Финальным аккордом официальной программы стала церемония награждения КРИ Awards. В течение всех трех дней конференции члены жюри, состоящего из признанных специалистов геймдева и представителей профильных изданий, внимательно отсматривали номинантов, и в результате среди нескольких десятков соискателей выбрали победителей по 17 номинациям. Конечно, по многим позициям можно спорить, однако так решило жюри.

Церемонию награждения вели популярные диджеи радио Maximun **Геннадий Бачинский** и **Сергей Стиллавин**, час напролет сыпавшие со сцены довольно грубыми, но по большей части удачными шутками. Проще говоря, ведущие откровенно надо всеми стебались – особенно досталось иностранцам, которых они взялись переводить, конечно же, выдавая за перевод совершенно левый, но очень смешной текст.

УВИДИМСЯ ЧЕРЕЗ ГОД

Подводя итог, можно сказать с уверенностью: КРИ 2005 удалась. Несмотря на присутствие ряда негативных моментов, вроде постоянных столпотворений в выставочной части, мероприятие в целом прошло удачно. Все участники нашли то, за чем пришли: новые игры, опыт коллег, пиво, шоу, встречи и живое общение. И, видя, как конференция растет и развивается, с каждым годом становясь лучше, мы уже с нетерпением ждем КРИ 2006.

ТРЕТИЙ «ПРИНЦ», MYST 5 И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ!

Текст: Игорь Сонин

На крупнейшей игровой выставке E3, в толчее, в бешеном темпе издатели едва-едва успевают что-либо показать толпе взмыленных журналистов. Поэтому каждая уважающая себя компания старается заранее рассказать любопытной прессе, с чем она на сей раз едет в Лос-Анжелес, попутно взяв с тружеников пера слово держать увиденное в секрете до середины мая. Вот и **Ubisoft** поторопилась анонсировать свою огромную E3-линейку, затащив нас на подпольную презентацию в своих секретных лабораториях в Лондоне. Правда, даже там нам так и не удалось увидеть воочию ни ***Peter Jackson's King Kong*** (игру разрабатывает команда, создавшая ***Beyond Good & Evil***), ни сиквела ***Brothers in Arms*** («Простите, какой сиквел?», – делает большие глаза ответственный сотрудник пресс-службы издательства. «Игра только вышла!»). Зато все остальные игры, из

ЗАВЕТАМ GTA ВЕРНЫ!

В припаркованном у здания длиннющем белом лимузине «за закрытыми дверьми» демонстрировали миловидную ***187 Ride or Die*** – гоночную игру, которая больше всего похожа на смесь ***Need for Speed Underground*** и ***GTA: San Andreas***. Тамошние ниггеры катаются на своих ниггерских авто, на полном ходу высовываются из машин и стреляют друг в друга из шотганов и штурмовых винтовок. Камера показывает происходящее с прямо-таки голливудским пафосом, а движок то и дело озаряет экран красочными спецэффектами. Тебе на выбор – целый гараж автомобилей и десятки пушек самого разного калибра. В придачу забирай вагон обязательных «гангста»-атрибутов, начиная с популярных черных актеров в главных ролях и заканчивая эксклюзивным суперсаундтреком от звезд хип-хопа. Игра выйдет этим летом, и можно не сомневаться: Ubisoft сделает все возможное, чтобы 187 Ride or Die любили так же, как обожают Need for Speed Underground.

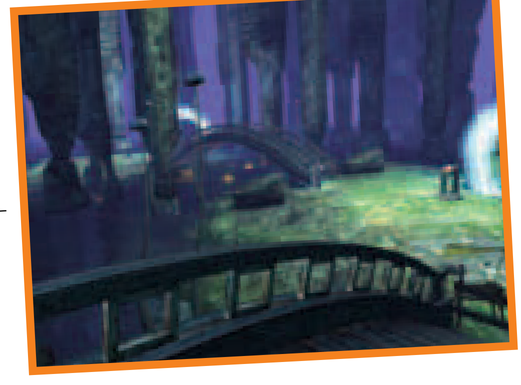






ПОСЛЕДНИЙ РЫВОК РЭНДА МИЛЛЕРА

Бородатый, высокий, довольный, он стоит у компьютера, где крутится ***Myst 5***. Скажите, как его зовут? Правильно. Это Рэнд Миллер, один из отцов-основателей сериала Myst, легендарный человек, столп, оплот и динозавр адвенчурного мира. «Рэнд, слушайте, я никогда в жизни не видел ***Myst*** – но трехмерный шутер, который запущен у вас на компьютере, вызывает уважение». – Глаза Миллера загораются недобрым огнем, он пускается в объяснения: «Это не шутер, дурень! Это новое поколение квестов. Мы делаем игру как раз для таких балбесов, как ты. Ничего не понимаешь в адвенчурах? Не умеешь решать головоломки? Ключевые особенности Myst V – простота, эффектность и наглядность. Смотрите, в него даже можно играть, как в FPS!». Пробую играть. И правда, WASD и мышь работают. Да, гражданин Миллер, мы вам верим – все стало проще и нагляднее, и даже жаль, что этот мистообразный ***Quake*** – последний в серии. Рэнд нажимает волшебную комбинацию клавиш и с неба начинает лить дождь – происходящее на экране твоего покорного слугу завораживает. «Мы долго усложняли головоломки в Myst, – поясняет Рэнд, – пора вернуть в игру дух исследований других миров».



ПРИЗРАЧНОЕ БУДУЩЕЕ GHOST RECON 3

На большом телевизоре показывали промо-ролик ***Ghost Recon 3*** – после того как разработчики «кинули» нас с ***Ghost Recon 2,*** к стенду подходишь с самыми худшими предчувствиями. Так и есть: специально обученный рассказчик толкает речь про «новое поколение консолей». Компьютерщику сразу понятно, куда ветер дует – следующий ***Ghost Recon*** опять делается для приставок. На экране тем временем крутится что-то коричневое и в высшей степени невразумительное: все в дыму, ничего не видно. «Призраки» теперь собираются воевать на улицах Мехико. Солдаты, как положено, бегают, палят куда-то и орут, что есть мочи; невдалеке, кажется, рушится внушительных размеров небоскреб – говорю же, все в дыму, не разглядишь толком. Невнятные скриншоты сообщат тебе об игре ровно столько же информации, сколько дал журналистам дурацкий промо-показ. Остается только верить, что на выставке E3 нам наконец расскажут, какое новейшее оружие будут таскать с собой солдаты, что за революционная система Cross-Com встроена в шлемы воинов, и будет ли, наконец, нормальная версия Ghost Recon 3 для PC.





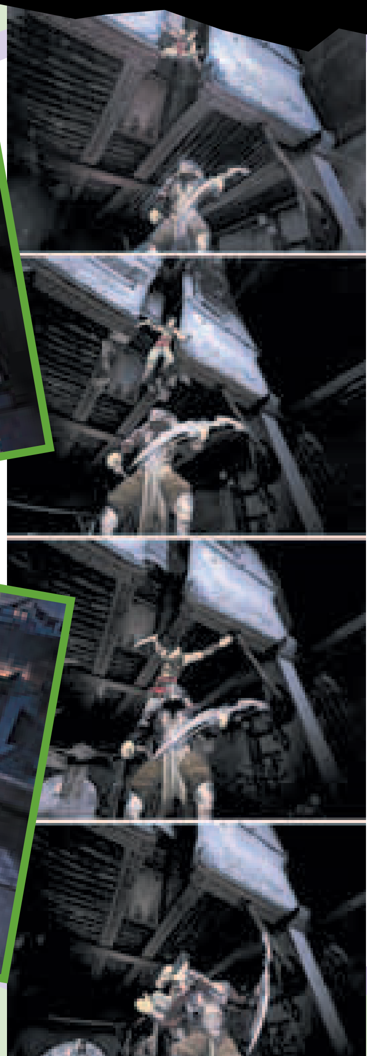
запланированных на этот год, присутствовали в формате «демо-версия плюс специально обученный разработчик». Всеобщее внимание привлекли ***Heroes of Might & Magic V*** (о ней, впрочем, ты уже прочитал в нашей теме номера), вокруг которых толпилась чертова прорва людей с диктофонами. Рядом же на четырех слинкованных приставках люди увлеченно играли в консольный ***Far Cry***, разработчики которого соловьями заливались о том, какой чудный у них получился редактор уровней. В другом углу – кошмарная демо-версия консольной же ***America's Army***, страшная, как смертный грех: игра регулярно вылетала и показывала невесть откуда взявшиеся лишние полигоны. И, конечно же, там был и внушительный список компьютерных игр, которым попросту на роду написано еще до выхода стать хитами. О них читай во врезках.

НОВЫЙ ПРИНЦ УГОДИТ ВСЕМ

Новехонького ***Prince of Persia 3*** показывали на **PlayStation 2**, и это недобрый знак – небось опять никто не подумает оптимизировать игру под мощности современных ПК. Впрочем, говорить об этом пока рано – сейчас игра даже использует анимацию из прошлой части, хотя к релизу движения будут переписаны под особенности нового героя. Принц Персии, видите ли, теперь двулик, аки Янус Полуэктович: ты сможешь поиграть и за светлого королевича из ***«Песков времени»***, и за жестокосердного рубаку из ***«Схватки с судьбой»***. Первый борется с этими самыми песками и старается спасти Вавилон, второй продал душу темным силам и превратился в могучего полудемона. Черный принц будет еще более коварным, более ловким и кровожадным, чем герой второй части: журналистам показали, как злодей кидает в противника гарпун, притягивает его к себе и натурально отрывает врагу голову. Напротив, добрый принц в драку не лезет, его удел – stealth-уровни и акробатические задачки. Вся эта неописуемая красота будет готова к Рождеству этого года, то бишь в ноябре-декабре.









«Встреча тех, кто придумывает миры, с теми, кто эти миры воплощает в жизнь», – так кто-то из организаторов экспромтом подобрал слоган для «Игрограда». Удачное определение – хоть сейчас в тираж. Только слово «встреча» я бы заменил на «сабантуй». В хорошем смысле. Просто так лучше подчеркивается уникальная сущность «Игрограда». За четыре дня на выставке я не узрел ни одного хоть сколько-нибудь озабоченного лица.

Четыре дня с 14 по 17 апреля на **«Игрограде-2005»** превратились в один непрерывный праздник, впечатлений с которого хватит на дюжину отчетов. Сильно постаревший мудрец Шекли, рассудительный ведьмак Сапковский, до колик в животе уморительный итальянец Роберто Кваłья и чертовски обаятельные Зоричи – это только самые яркие неформатные встречи на минувшей выставке. Но, фокусируясь собственно на играх, форум фантастов, одновременно с которым традиционно проходит «Игроград», по большому счету приходилось обходить стороной.

Две просторных залы, вдоль и поперек заставленные стендами компаний предполагали всего два маршрута для обхода: «восьмерка» по часовой стрелке и «восьмерка» против. Плюс – перегороженный охраной аппендикс к первому залу, рядом со стендом **GSC Game World**, где проходили чемпионаты по ***S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost*** и ***Painkiller***.
Из нужных нам – стенды около двадцати игровых компаний, включая пяток доселе неизвестных широкой публике. Интересная деталь – «неизвестные», в основном, занимаются онлайновыми

АПРЕЛЬ, КИЕВ,

Текст: Евгений Малеев



В «лыцари» принимали даже таких...

СУМАСШЕДШИЙ ДОМ

«Тут вам не КРИ», – в точку подметили наши друзья со стенда **Crazy House**, укутывая редактора твоего любимого диска Семена "Sem4" Чирикова в смирительную рубашку для фирменного Crazy-фото. «Сюда люди совершенно точно знают, за чем едут – показать себя широкой публике и повеселиться вдоволь». Свежеспеленутый Семен при этом лишь скалился в камеру и «входил в роль», добродушно гыкая на столпившихся вокруг зевак. Неудивительно, кстати, что презентация ***Jules Verne: Wars of Inventors*** от Crazy House прошла на «ура».



Семен после экзекуции.



Шекли познакомился с онлайновым миром TimeZero.ru.



Когда Сергей Лукьяненко подписывал журналы на стенде «Гейм Ленда», на большом экране крутился «Ночной дозор».



Сходство с игровой «Алисой» почти портретное.



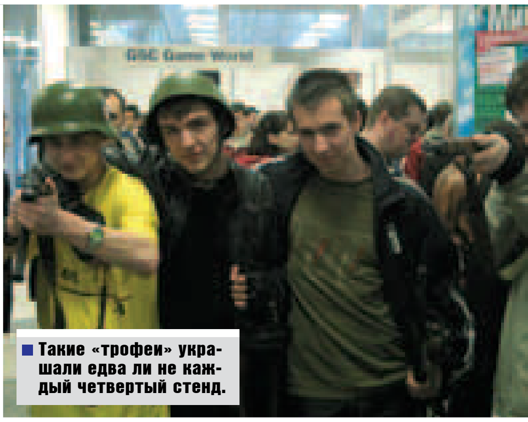
Здесь проходили большин презентации.

проектами. Например, ***«Диктатор»*** со стенда компании **«13 Рентген»** выглядит достаточно привлекательным для организации игрового web- или sms-сервиса. В прошлом – настольная игра с четкими и понятными правилами и симпатичными картами, ныне перенесенная в компьютер и получившая звание «Лучший нестандартный проект Игрограда 2005».
Кроме того, официальные цацы получили: ***«Восхождение на трон»*** от **DVS Group** как «Лучшая игра Игрограда 2005», ***«Алиса: Следуй за белым кроликом»*** от **AeroHills** за «Лучший дебют», ***«Вивисектор: Зверь внутри»*** от **Action Forms** – приз зрительских симпатий, ***Time Zero*** (www.timezero.ru) – «Лучшая онлайновая игра» и студия «13 Рентген» за «Лучшие инновации на Игрограде 2005». Подробные рассказы обо всех стоящих играх отдельно ищи в ближайших номерах журнала, а также в большом видеорепортаже с «Игрограда-2005».
А еще здесь была презентация нового проекта «сумасшедших» из **Crazy House**. Стратегия ***Jules Verne: Wars of Inventors*** отличается удивительной замысловатостью концепции и чем-то смахивает на древний спектрумовский ***NetherEarth*** – здесь также нужно собирать боевые единицы, варьируя различные базисные платформы и обвесы. Так, из велосипеда можно получить броневик, а из него – летающую... подводную лодку. Америки с Африкой здесь, кстати, на карте мира и вовсе нет: смыло всемирным потопом. Пожалуй, единственным недостатком было то, выставочная шоу-программа явно не была рассчитана на четыре дня. Впрочем, это нам было нечего делать в последний день; посетители же все еще валили валом.

ИГРОГРАД...


О-па! Обрили уже!




Такие «трофеи» украшали едва ли не каждый четвертый стенд.




Вот так выглядат «мастодонты».

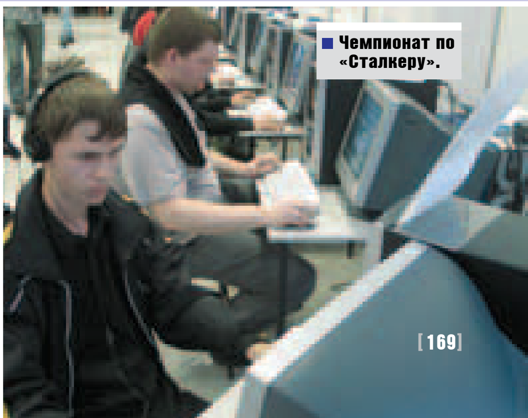
ГОТИЧНЫЙ ПУТЦКИ

На оборотной стороне визитки посетившего **«Игроград-2005»** гейм-дизайнера ***Gothic*** Тома Путцки (Tom Putzki) написано «Entertaining people» – это лозунг **Phenomedia Publishing GmbH**. Пройти мимо такого источника информации о ***Gothic 3*** мы, конечно же, не могли, поэтому интервью об этой игре читай в ближайшем номере журнала. Что до самого Путцки, то девизу компании немец оказался верен: сидя с нами в кафе, он развлекал окружающих залихватским закидыванием ноги за ухо. Согласись, не каждый геймдизайнер на такое способен...


А вот так они медитируют...






Чемпионат по «Сталкеру».

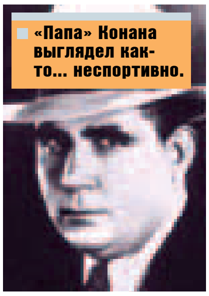
Текст: Иван Гусев



Falcom перепевает классику на новый лад.

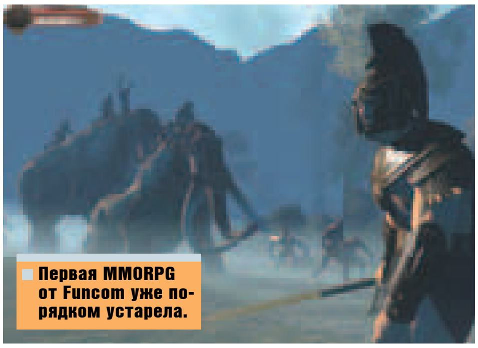
Японский разработчик и издатель **Falcom** работает сразу над двумя онлайновыми ролевыми играми. Первая – ***Ys Online*** – создается по мотивам популярной ролевой серии ***Ys***. Впрочем, популярность ее довольно условна и не распространяется дальше Японии и Кореи.
Новая MMORPG от Falcom также является онлайновым переосмыслением классики. ***Sorcerian Online***, азиатский релиз которой запланирован на конец следующего года, создается по мотивам ***Sorcerian***, игры в жанре Action/RPG, которая впервые вышла на PC в далеком 1987 году.

КОНАН ВСТУПАЕТ В БОЙ

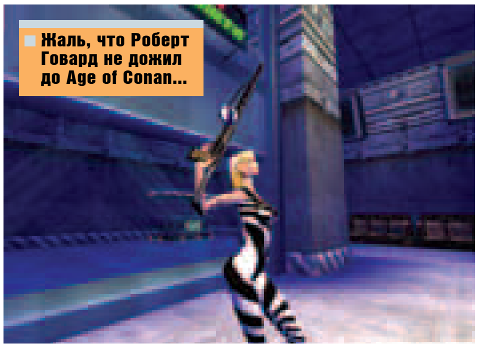


«Папа» Конана выглядел как-то... неспортивно.

Похоже, уже никто не рискует создавать онлайновые игры по, так называемой, «оригинальной интеллектуальной собственности». ***Star Trek Online***, ***Middle Earth Online***, ***Matrix Online***, ***Dungeons & Dragons Online***.... Теперь к числу MMORPG по раскрученным брэндам присоединилась ***Age of Conan: Hyborian Adventures***. Конан с нами, друзья. На все воля Крома!
Создатель киммерийца Конана, американский писатель **Роберт Говард** (Robert Howard), покончил с собой в 1936 году. Однако созданный им фэнтезийный мир и сам Конан, главный воин Гиборейской эпохи, оказались настолько яркими, что и сейчас «никто не забыт, ничто не забыто». О Конане снимают фильмы и пишут новые книги. А вот с играми варвару раньше не везло. Компания **Funcom**, известная по ***Anarchy Online***, намерена в корне исправить ситуацию.
Age of Conan: Hyborian Adventures позиционируется как RPG/MMORPG и отличается тем, что, помимо основного режима, будет обладать полноценным синглплеером. Когда сюжетная компания пройдена, ты уже опытный боец, а твои «однопартийцы» одеты, обуты и прокачены – что ж, добро пожаловать в онлайн.
Разработчики также сулят инновационную боевую систему. При помощи мыши игрок сумеет наносить точные удары по врагу и парировать контр-выпады. Продуманная система формаций, штурмы замков и бескомпромиссный экшен – все это ждет нас в первой половине 2006 года, когда Age of Conan нагрянет в магазины.



Первая MMORPG от Funcom уже порядком устарела.



Жаль, что Роберт Говард не дожил до Age of Conan...



«Запомни, у врага смертельные DdoS-атаки!».

Случилось неслыханное: онлайновая ролевая игра ***Final Fantasy XI*** почти на три часа прекратила существование. В результате типичной DDoS-атаки на сервера со всех концов света обрушилось огромное количество ложных запросов с десятков тысяч компьютеров, зараженных программой-«зомби». Серверы тратили все свои ресурсы на обслуживание этих запросов и стали недоступным для обычных пользователей. **Square Enix**, издатель FFXI, уверяет, что в дальнейшем подобные атаки будут предотвращены, а злоумышленников вычислят и накажут.

ОСТОРОЖНО! ИДЕТ ТРАНСФОРМАЦИЯ!



Ума не приложим, чем может нас удивить Tabula Rasa.

Это не древний мультяшный сериал «Трансформеры», это **Ричард Гэрриотт** (Richard Garriott) и студия **Destination Games**. Мужики посовещались, а затем прихлопнули старый сайт ролевой онлайновой игры ***Tabula Rasa*** и вывесили на прежнем месте табличку «Трансформация». В коротком пояснительном слове говорится:

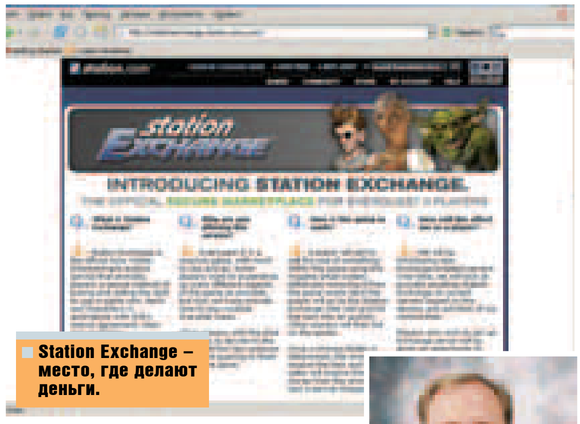


Гэрриотт: «Работаем не покладая рук!»

– Те, кто следят за разработкой Tabula Rasa, могут быть обеспокоены глобальными изменениями, произошедшими с ней на протяжении последнего года. Мы можем только с радостью сообщить, что проект на наших глазах становится поистине выдающейся глобальной онлайновой игрой.
У Гэрриотта всегда все очень хорошо. Из проекта ушли ведущий дизайнер и главный программист? Замечательно, они только мешали. Tabula Rasa не выйдет в 2005 году? И это весьма правильно, когда ваяешь нетленку, торопиться не стоит. Вот и сейчас глава проекта сохраняет хорошую мину при плохой игре (каламбур со смыслом, не находишь).
О том, что случилось с концепцией Tabula Rasa, мы узнаем в течение ближайших недель на сайте **http://www.playtr.com**.

ПРОДАВЕЦ ВОЗДУХА


Теперь игроков обберут до нитки.


Station Exchange – место, где делают деньги.


Широкая улыбка возвещает новую эру в MMORPG.

С тех пор, как появились онлайновые игры, возникла и торговля виртуальным добром. С каждым годом количество игроков в MMORPG растет, увеличивается и оборот. Речь идет уже об огромных деньгах. Неудивительно, что после долгих колебаний, компания **Sony Online Entertainment** решила открыть собственный онлайн-аукцион для продажи предметов и персонажей из популярной ***EverQuest II***. **Station Exchange** (**http://stationexchange.station.sony.com**), который позволит всем игрокам познать всю прелесть товарно-денежных отношений, заработает в конце июня. Курс золотого из EQ II равняется 22 центам. За помощь при продаже Sony Online Entertainment намерена брать свой процент.

Удивляет непоследовательность SOE. Еще недавно представители компании уверяли, что продажа предметов и персонажей ломает всю экономическую структуру игры и наносит непоправимый вред EverQuest II. SOE закрыла десятки нелегальных EverQuest-аукционов на **eBay** и **Yahoo!**. Теперь же социально-имущественное расслоение узаконено.

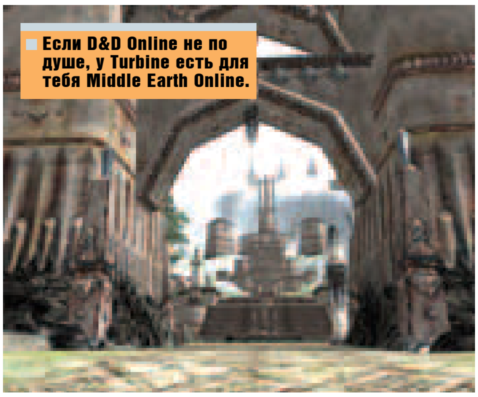
– Мы не просто отвечаем на мольбы большой части наших подписчиков, мы устанавливаем новый стандарт для онлайновых игр, – заявил **Джон Смедли** (John Smedley), президент Sony Online Entertainment. Тем самым он дал понять: мы будем делать на виртуальном товаре большие деньги, и вскоре остальные издатели последуют нашему примеру. Печально, но этого невозможно было избежать. Если люди хотят покупать воздух, продавцы всегда найдутся.

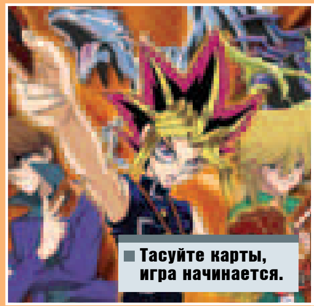
ОТКРЫТ ДОСТУП К ДРАКОНАМ


Добро пожаловать в мир D&D Online!

В то время как **Destination Games** никак не может довести до ума ***Tabula Rasa***, разработчики порасторопнее уже вовсю тестируют своих «золотых коров». Так, компания **Turbine, Inc.** начала альфа-тестирование перспективной ролевой онлайновой игры ***Dungeons & Dragons Online***. Принять в нем участие смогли лишь члены официального форума D&D (**http://www.ddo.com/forums/index.php**). Счастливчики, попавшие в MMORPG уже сейчас, занимаются изучением жизни в приграничном городке Stormreach и исследованием флоры и фауны загадочного континента Xen'drik. Прославленные правила D&D, быстрая, но вдумчивая боевка и богатый сюжет – вот чем пытается привлечь геймеров Turbine. И правда, звучит заманчиво.

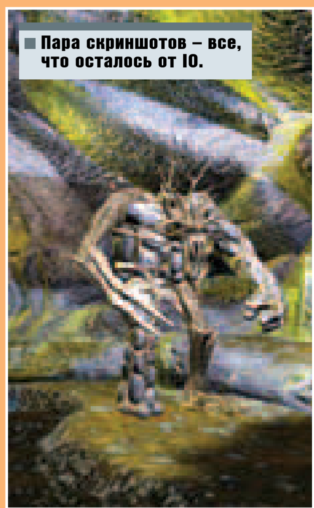
Стоит напомнить, что в ближайших планах Turbine – растолкать локтями конкурентов на рынке MMORPG. Создатели ***Asheron's Call*** сейчас заняты созданием двух потенциальных хитов: ***Middle Earth Online*** и Dungeons & Dragons Online. Разработка ведется исключительно на деньги Turbine – наверное, все сотрудники скидываются в общак по пятницам.


Если D&D Online не по душе, у Turbine есть для тебя Middle Earth Online.


Тасуйте карты, игра начинается.

Konami запустила на просторы Всемирной паутины ***Yu-Gi-Oh! Online***. Карточные баталии одновременно развернулись на территории Японии, Европы и США. Для доступа к игре фэны Yu-Gi-Oh! покупают специальные карты с изображением персонажа, за которого можно сражаться в онлайне.

Корейское издательство **NCSoft** картишками не балуется. 28 апреля компания открыла для игроков серверы долгожданной MMORPG ***Guild Wars***. Игра создана студией **ArenaNet**, где работают выходцы из **Blizzard**, а эта рекомендация дорогого стоит.


Пара скриншотов – все, что осталось от IO.

Давненько ничего не было слышно о футуристической онлайновой ролевой игре ***Iritor Online***. И, похоже, новостей об этой MMORPG, действие которой разворачивалось на планете Иритор, куда люди бежали после Третьей Мировой, больше не будет. Сайт игры заменен малоинтересной поисковой системой, которые частенько паразитируют на умерших страничках. Ушел в небытие и сайт разработчиков Iritor Online, австралийской компании **Wootsoft Entertainment**. Судя по всему, проект закрыт навсегда. Кому-нибудь грустно?

У человека пять чувств – не больше и не меньше. Шестое было только у мальчика из «Шестого чувства», который видел мертвых, и ни к чему хорошему это не привело. Осязание, обоняние, слух, вкус и зрение. Казалось бы, небогатый выбор. Однако в большинстве случаев человек не может толком использовать и их. Возьмем, к примеру, компьютерные игры. Разве не жаль, что играть приходится, не используя вкус, обоняние и осязание (виброотдача геймпада не считается)? Весьма прискорбно, если разработчик халтурит, забывая про наличие у геймеров слуха. Такое случается часто, особенно когда дело касается флэш-игр. Поскольку размер подобных игр невелик, разработчики зачастую вообще избавляются от звуковой дорожки или же ограничиваются миди-суррогатом. Так не должно быть! Вот тебе для ознакомления пять флэшек, доказывающие, что время «немых» игр ушло безвозвратно.

Текст: Иван Гусев

БЕЗ ЧУВСТВО СЛУХА НИКУДА

«Немые» игры остались в прошлом

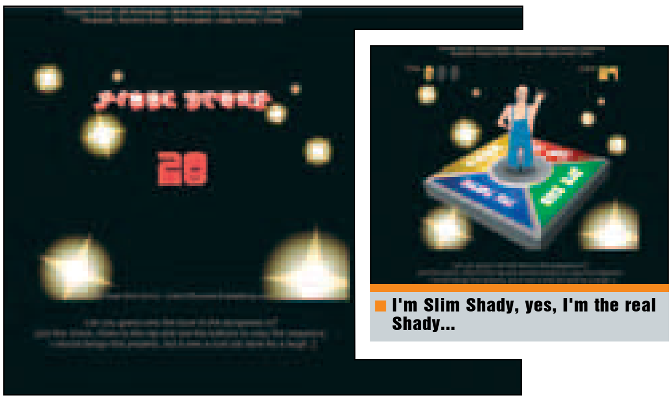
SLIM SIMON

http://www.spikything.plus.com/games/slimsimon

В ***Slim Simon*** память не менее важна, чем слух. Смешной человечек Саймон, пританцовывая под музыку, выкрикивает четыре фразы (они написаны на четырех кнопках). Твоя задача – нажимать кнопки в нужном порядке. Бесконечная игра продолжается, пока ты трижды не ошибешься. Обычно это происходит, когда цепочка фраз достигает 10-12 звеньев. Дальше играть могут только люди с идеальным слухом. Даже Басков – и тот долго не продержался.

Slim Simon прекрасно подходит, как развлечение на пять минут, но не способен увлечь надолго. Геймплей монотонен и быстро наскучивает. Хотя... пользователями данного сайта она оценена на четыре балла из пяти. Что ж, на вкус и цвет товарища нет. А также на осязание, обоняние и слух.

Игра в оффлайне: Нет
Размер: 749 Kb
Оценка: 3



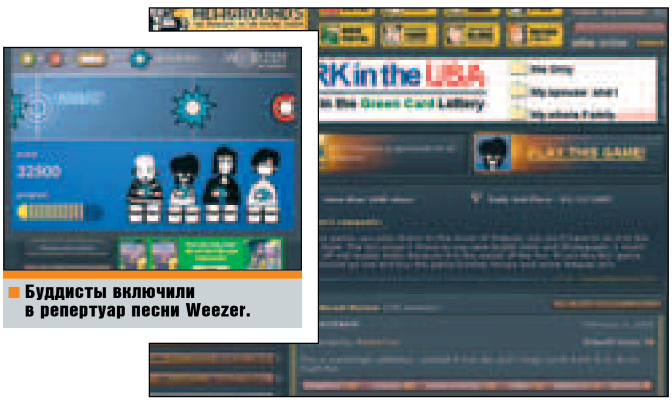
I'm Slim Shady, yes, I'm the real Shady...

WEEZER JAM SESSION

http://www.newgrounds.com/portal/view/212794

Если ты неравнодушен к альтернативному року, тогда название **Weezer** для тебя – не пустой звук. Эта американская группа прославилась десять лет назад хитом Buddy Holly. Сейчас музыканты не вылезают из студии, создавая новый альбом, а в перерывах между записями играют в ***Weezer Jam Session***. Эту флэш-игру создал поклонник Weezer **Джон Белл** (John Bell). Тебе предстоит сесть за ударную установку и отбарабанить две песни – упомянутую выше Buddy Holly и Photograf. Игра напоминает танцы из ***Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*** – вовремя нажимай нужные клавиши. Вся фишка – в чувстве ритма. Если он у тебя есть, проблем не будет.

Игра в оффлайне: Нет
Размер: 2449 Kb
Оценка: 3



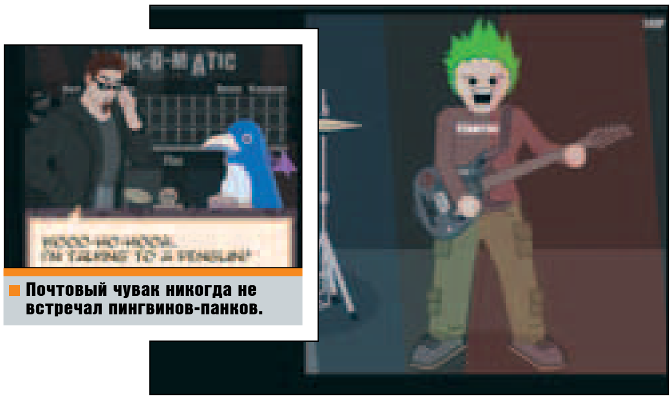
Буддисты включили в репертуар песни Weezer.

PUNK-O-MATIC

http://www.flashplayer.com/games/punk-o-matic.html

Punk-O-Matic – игра для фэнов панк-рока и ***Postal 2*** (в титрах студии **Running with Scissors** вынесена особая благодарность за вдохновение). Почтовый чувак здесь выступает в роли конферансье, представляющего публике новую панк-группу. А вот репертуар безымянной команды зависит исключительно от тебя. Поскольку в композиционном искусстве панки не сильны и музыкальных школ, как правило, не оканчивали, придется писать для них песни. Но не спеши вспоминать нотную грамоту. Все сэмплы для барабанов, электрогитары и баса уже записаны, их нужно только правильно расставить. За этим занятием легко провести и час, и два – благо, для каждого музыкального инструмента имеется большое количество сэмплов. Дерзай!

Игра в оффлайне: Нет
Размер: 3024 Kb
Оценка: 4



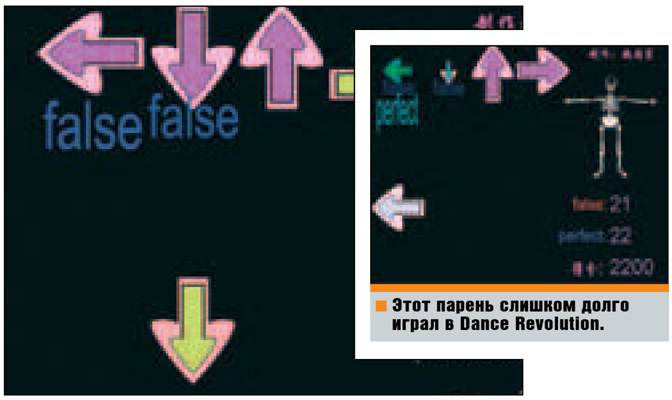
Почтовый чувак никогда не встречал пингвинов-панков.

DANCE REVOLUTION

http://www.owensworld.com/flashgames/play.php?id=76

«Танцевальную революцию» начали японцы, а уж потом она охватила весь мир. Правила описаны **Харуки Мураками** в бессмертном «Дэнс, Дэнс, Дэнс». Шутка, разумеется.
Сегодня в каждом приличном развлекательном центре установлены агрегаты для игры в ***Dance Dance Revolution***. Играть в DDR можно и дома. Расстилаем коврик, подключаем ***EyeToy***, и давай выплясывать, повторяя движения, показываемые на экране. Но вот незадача – соседи с нижнего этажа почему-то разволновались. Странные люди.
Нам ничего не остается, как довольствоваться флэш-забавой ***Dance Revolution***. Игра также построена на музыке и быстроте реакции, но, поскольку плясать по-настоящему не надо, бесшумна.

Игра в оффлайне: Нет
Размер: 596 Kb
Оценка: 4



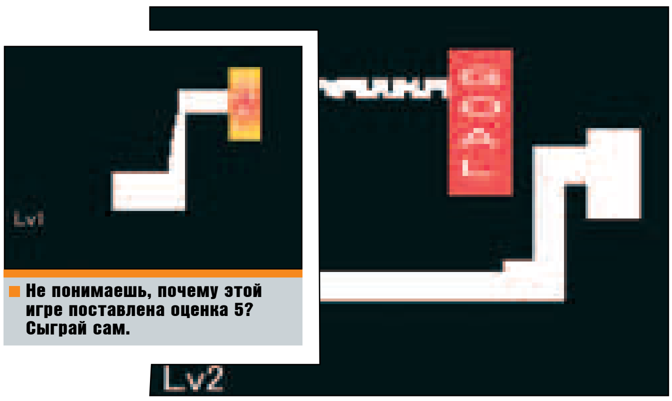
Этот парень слишком долго играл в Dance Revolution.

FRIDAY FLASH GAME

http://www.t-e-z.net/game.htm

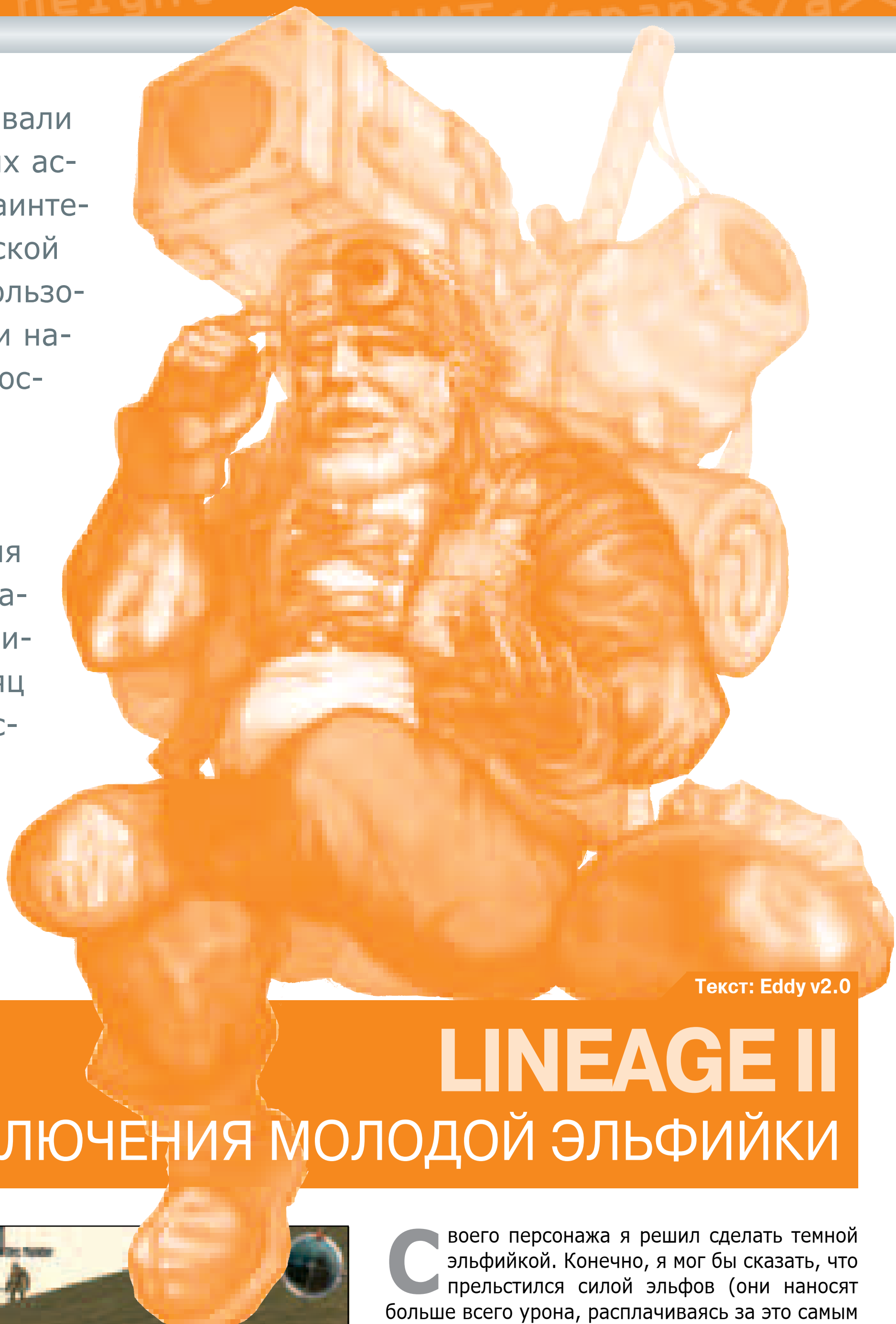
Парень, создавший забаву ***Friday Flash Game***, скрывается под псевдонимом **Foaf**. Его детище – одна из самых неожиданных игр сезона. Вот как описывает ее сам автор: «Это – простая игра. Ведите точку курсором мышки по лабиринту». Что же, задание ясно. Загружаем и видим игру с посредственной графикой и банальным геймплеем.
Почему же тогда форум сотрясается от восклицаний: "Man, that was fuckin awesome" и "That was soooo cool"? Нам ответ известен, но не будем раскрывать тайну, иначе испортим все удовольствие от чудесного, и, чего скрывать, весьма вдумчивого геймплея. Только есть просьба: не забудь надеть наушники перед тем, как загрузишь игру. И вот еще что: сделай звук погромче...

Игра в оффлайне: Нет
Размер: 449 Kb
Оценка: 5



Не понимаешь, почему этой игре поставлена оценка 5? Сыграй сам.

В пятом номере мы опубликовали информацию о самых базовых аспектах ***Lineage II***. Те, кто заинтересовался миром этой корейской MMORPG наверняка уже использовали советы по назначению и начали играть. Для них и всех остальных в этом и следующих номерах мы продолжим наш рассказ об этой онлайновой игре. Сегодня на повестке дня рассказ о первых шагах беззащитной темной эльфийки в мире Адена, а ровно через месяц мы поговорим о более «взрослых» развлечениях этой девушки. Первое убийство игрока, первая клановая война – все это потом. А сегодня – о беззаботном детстве.



Текст: Eddy v2.0

LINEAGE II
ПРИКЛЮЧЕНИЯ МОЛОДОЙ ЭЛЬФИЙКИ



Самая сексуальная и обольстительная. Кто хочет поспорить?

Своего персонажа я решил сделать темной эльфийкой. Конечно, я мог бы сказать, что прельстился силой эльфов (они наносят больше всего урона, расплачиваясь за это самым маленьким запасом здоровья) или уникальными умениями. Но на самом деле, как и большая часть игроков в ***Lineage II***, я руководствовался внешним видом девушки, с которой буду проводить ночи в ближайшее время. Темные эльфийки – самые сексуальные и обольстительные девушки LAII. В общем, однозначный выбор редакции!

Насчет выбора класса долго думать тоже не пришлось. Очень важным показателем для меня была возможность охоты одному, ведь собрать хорошую партию подходящего состава непросто. Поэтому профессии лекаря и танка отпали сразу – соло для них практически невозможно. Осталось всего два возможных класса – маг (потом можно сделать его либо атакующим магом, либо магом-суммонером, призывающим себе на помощь различные существа) и убийца (лучник или обладателем кинжала в последующем). Для меня изначально наиболее важной чертой будущего персонажа являлась его сила в PvP-разборках. Маги могут наносить очень


«Ой, какое у тебя оружие! Подари!»


Охота в хорошей партии доставляет одно удовольствие и может затянуться на часы.

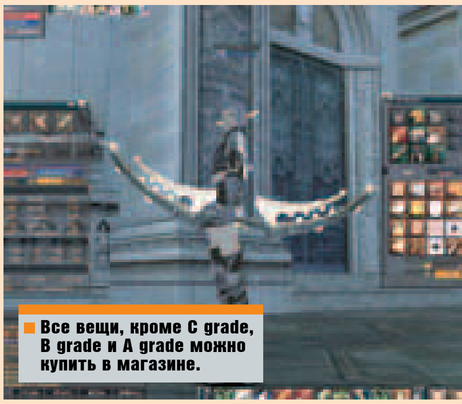
большой урон, но необходимость одевать самый слабый вид брони и практически гарантированная смерть в случае, когда противник подбирается на расстояние удара, отпугнули меня от этого класса. В итоге я все-таки определился – темная эльфийка станет убийцей.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

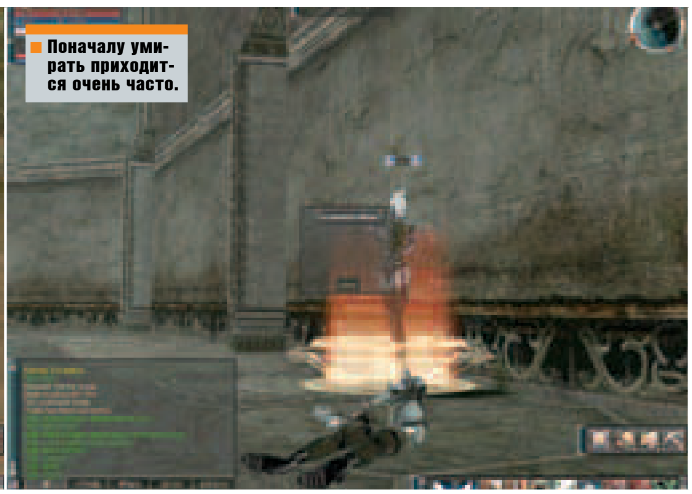
Первые пару дней девочка вела себя совершенно неадекватно. Бегала кругами с криками «Вауу!», со страхом смотрела на маленьких зайчиков (а вдруг в демона превратится и убьет?) и собирала большие партии, чтобы перейти на ту сторону холма. Когда это все-таки получилось, ничего кроме новых, чуть более сильных монстров, там, конечно, не нашлось. Потом она под моим чутким контролем начала заниматься выполнением квестов. Как выяснилось, вряд ли можно придумать более бесполезное занятие – все квесты в LAII однообразные, довольно скучные, а зачастую и просто раздражающие. Иногда нужно убивать определенных монстров, получить с них некоторое количество квестовых предметов и вернуться за небольшим вознаграждением. Притом, дорога туда и обратно занимает минут десять, а чтобы выбить нужные предметы и вовсе потребуется лишь пара минут. Другой вариант – не поверишь, опять нужно бить определенных монстров, получить с них квестовые предметы, а потом вернуться за наградой. Но на этот раз сумма награды зависит от количества выбитых предметов, а выполнять квест можно сколько угодно времени. И третий вариант – все то же самое, только перед тем как выбивать предметы тебе придется минут двадцать побегать от одного NPC к другому. Увлека-

GRADUATION

Все вещи разделаются в игре на разные уровни (grade): No, D, C, B, A. Изначально персонаж может носить только No grade вещи. На 20 уровне можно одевать D grade, на 40 C, на 50 B и, наконец, A grade на 75. Сделано это для того, чтобы не дать возможность персонажу низкого уровня покупать и носить очень мощное оружие.
Если все No и D grade вещи можно запросто купить в магазине, то, уже начиная с C придется собирать материалы на их изготовление. Создание полного комплекта B grade вещей – дело не одного месяца, а только чтобы получить возможность носить A grade вещи нужно выполнить очень сложный квест, для чего потребуется несколько дней и не один десяток помощников.

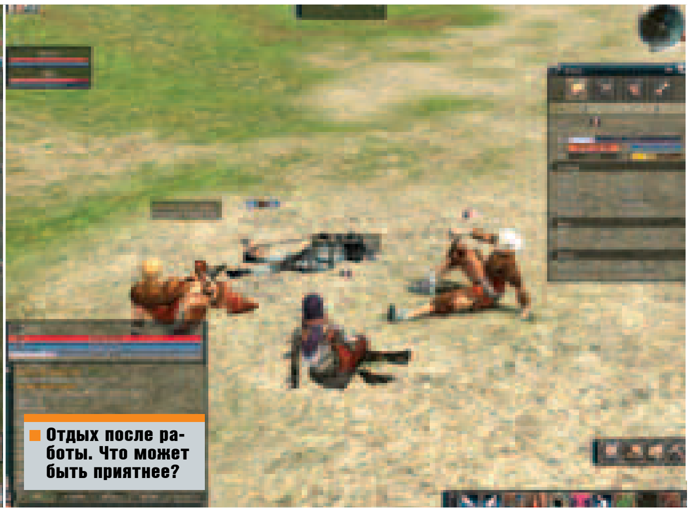

Все вещи, кроме C grade, B grade и A grade можно купить в магазине.


Первое PvP приключение будоражит.


Поначалу умирать приходится очень часто.



Уже в первые дни девочке пришлось познать роль всеобщей мишени.



Отдых после работы. Что может быть приятнее?

ВСЯКОЕ БЫВАЕТ



Разработчики MMORPG как могут стараются делать квесты в своих играх привлекательными. Создатели *EverQuest II* записали часы диалогов, чтобы выдаваемые задания вызывали у игрока какие-то эмоции, а не просто служили источников опыта и вещей. На деле же почти никто их, разумеется, не слушает и не читает. Разработчики *World of Warcraft* сделали квесты максимально простыми и ведут игрока от одного задания к другому. Как можно не подойти к квестовому NPC, который стоит в метре от точки завершения предыдущего задания и подмигивает огромным восклицательным знаком? Правильно – не пройдешь.

тельность занятия зашкаливает в минус. Явно не для таких симпатичных темных эльфиек. Впрочем, частенько квесты в MMORPG являются слабой стороной. Разработчики могут стимулировать тебя к выполнению заданий хорошими наградами или вот просто необходимостью их выполнять (в LAII есть несколько обязательных для выполнения квестов – на профессию, на повышение уровня клана и так далее), но сделать их интересными сами по себе довольно трудно.

KAWAII!!!

В любом случае, первые дни в LAII – самое приятное и интересное времяпрепровождения. Ты играешь ради удовольствия и тебе действительно интересно наконец дорасти до того, чтобы пойти на ту сторону дороги и бить тех страшных монстров. Очень интересно общаться с другими игроками и собираться в группы, чтобы пойти на вон того большого дядьку.

Но, немного освоившись и достигнув десятого-пятнадцатого уровня, ты поймешь, что на той стороне дороги точно такие же монстры, только синенькие. А вон тот дядька на самом деле быстро умрет, как только тебе дадут новые скиллы через два уровня. Исчезает притягательная магия новизны мира, зато возникает масса важных внутриигровых дел, которые заставляют тебя сутками напролет играть в LAII. Например, моя эльфийка явно страдала какой-то шоппинг-манией и во время посещений магазинов испускала слюни на новую броню и оружие. От одной мысли о том, как вот эта кофточка будет смотреться с этой юбочкой и громадным кинжалом, захватывало дух. Вот только лучшее No grade (смотри врезку) оружие стоит совершенно нереальную для нее сумму – около 220 тысяч адены (местная валюта). С этого самого момента бедную эльфийку взяли в оборот. Нужно больше охотиться, чтобы быстрее купить вещи получше, которые нужны, чтобы можно было охотиться проще и на более сильных монстров. Кроме того, очень хочется те новые скиллы, которые появятся только через несколько уровней. А когда их получаешь и понимаешь, что они вовсе не новые, а только усиленные или измененные старые, очень хочешь... правильно, новые скиллы, которые получишь еще через несколько уровней. Таких маленьких, но жизненно важных целей в LAII, как и любой другой MMORPG, огромное количество. И именно они заставляют обладателей эльфиек, гномов и прочих карликов тратить на игру все свое свободное время.

ИДИ ТУДА, САМ НЕ ЗНАЮ КУДА

Но есть у LAII и не слишком приятная особенность – постоянно создается такое впечатление, что разработчики и окружающие совсем не хотят, чтобы ты играл дальше и набирал все новые и новые уровни. Игра подсовывает такие испытания, по сравнению с которыми поход к стоматологу покажется приятным отдыхом. Деньги и опыт достаются с огромным трудом, а способов развлечения на начальных уровнях не так уж







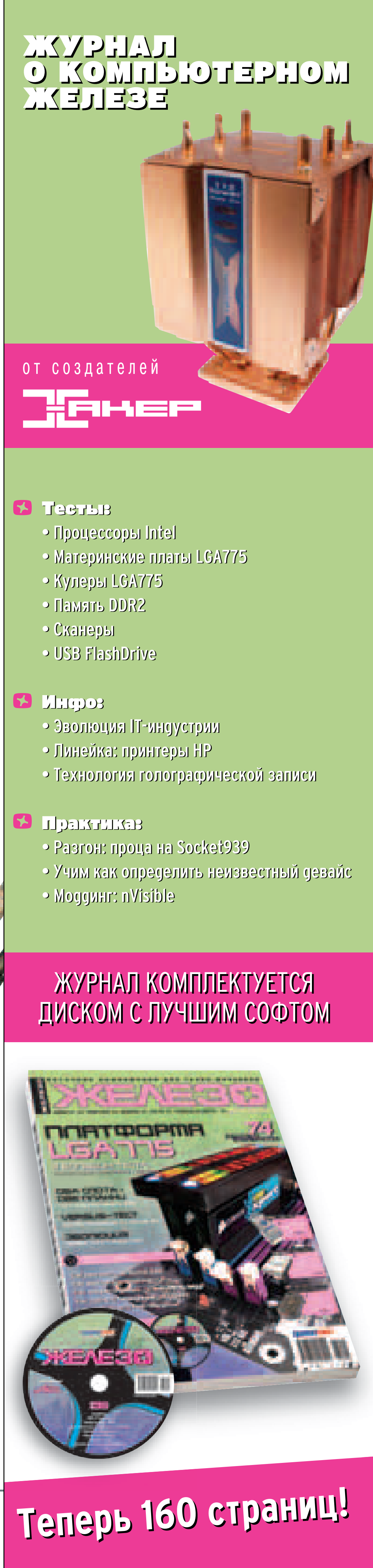


много. Точнее, их нет. И все равно, к первой серьезной проверке на лояльность к LAII (квест на профессию на 20 уровне) девочка подошла с улыбкой на лице и с восторгом в глазах. Но ее здорово подкосили те три дня, что она потратила на работу посыльным, бегая туда-сюда по миру и читая скучные монологи безразличных к ее проблемам NPC. «Тебе нужно пойти к Великому Эльфу (на другом конце мира, сутки бега на восток, а там спросишь), он раскроет тебе тайны мастерства убийц!» – говорит один серенький NPC. Впрочем, Великий Эльф не так уж хочет открывать свои тайны и первым делом посылает бедную девочку к другому Эльфу Помладше, конечно же, на другом конце карты. «Я себе ногу натерла в этих новых туфлях и каблук сломала, ну пощади, ну раскрой свои секреты!». Не дождешься, беги. Ну а Эльф Помладше естественно отправляет измученную девушку черт знает куда, чтобы найти непонятно кого. Если учесть, что карты городов внутри игры отсутствуют, а системы поиска NPC нет, все это превращается в настоящую каторгу.

Вот так за постоянным заработком денег, бесконечной охотой на монстров, посещением магазинов и выполнением дурацких обязательных квестов я и не заметил, как эльфийская девочка стала старше на месяц. Теперь она уже со знанием дела и хитрым прищуром погладывала на противников, точно зная, кого может победить, а кого нет. Она с ухмылкой отвечала отказом на многочисленные призывы собрать компанию, чтобы пойти забить большого дядьку и вообще стала более циничной. Двадцатый уровень в LAII – это как совершеннолетие. Игрока начинают подпускать к самым интересным аспектам мира, но до настоящего фана еще далеко.

В общем, самое время подняться на следующий этап развития – первая профессия, одежда D grade, развлечения Player vs Player и, конечно же, вступление в гильдию. Но об этом – в следующий раз.



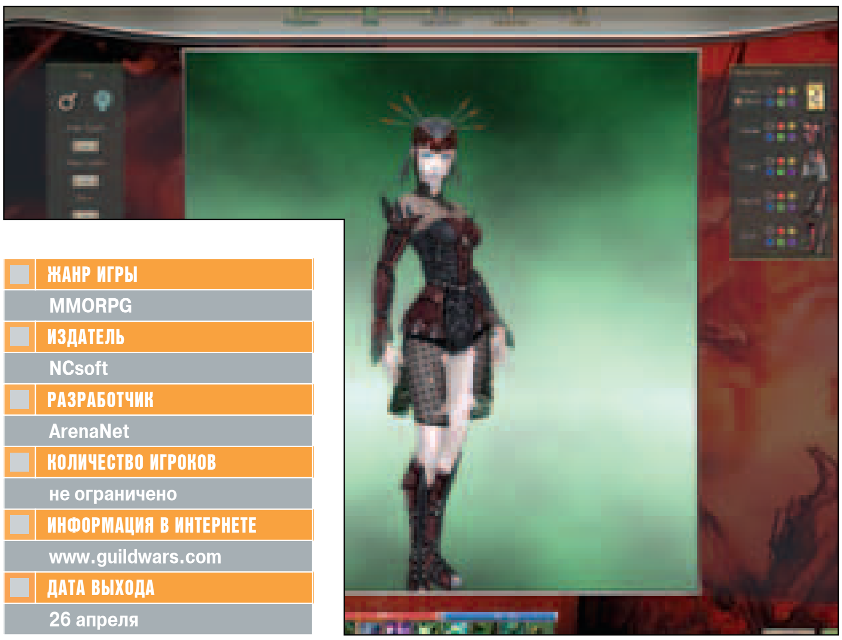


Мы продолжаем прямой репортаж с бета-уикэндов MMORPG ***Guild Wars***, которая к тому моменту, как ты читаешь эти строки, уже радует миллионы игроков своим великолепием. Специальный корреспондент **«PC ИГР»**, уворачиваясь от летящих в него спеллов и лезущей из-под земли нежити, придавив сапогами очередного неудачливого монстра, спешит доложить: «Губерния гуляет вовсю!». Ну а подробности, как и всегда, чуть ниже.



Текст: Егор Просвирнин

GUILD WARS
ПОШЛА ПЛЯСАТЬ ГУБЕРНИЯ



ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
NCsoft
РАЗРАБОТЧИК
ArenaNet
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
не ограничено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.guildwars.com
ДАТА ВЫХОДА
26 апреля

ФАН ДЛЯ ВСЕХ СРАЗУ

На этот раз мы отринули дурные походы за зипунами по приватным мирам и с головой окунулись в кипящий котел PvP-битв. Благо, в этот уикенд при создании персонажа желающим предлагались уже готовые темплейты, так что нам не приходилось мучить себя вопросом, какой скилл качать или какие заклинания выбирать.

Битвы между игроками, спешим сообщить, великолепны. В то время как несчастные поклонники ***World of Warcraft*** угрюмо качаются до 60-го уровня и ждут появления Battlegrounds, пользователям GW счастье раздают целыми пачками. Пара кликов – и вот тебе герой двадцатого уровня и охапка тематических карт.

Собравшись в партию из восьми человек, граждане проходят тест перед началом битвы – на них прут полчища монстров, коих необходимо отправлять на тот свет с максимально возможной скоростью. Выбить партию эти чудовища неспособны, зато они служат отличным полигоном для испытаний раскладок персонажей, давая возможность понять, что же за заклинания выбрали себе коллеги по бандформированию.



Кажется, ему очень приятно...



Ленинским знаменем тащим реликвию.

ЗА РОДИНУ, ЦАРЯ И ОТЕЧЕСТВО!

Продержавшись пару минут, православные попадают в настоящую мясорубку. Шесть команд по восемь персонажей в каждой и еще шесть призрачных героев – как тебе такой расклад, а? Да, такое бывает и в WoW, но в то время, как там для сбора полусотни игроков необходимо изрядно постараться, тут общественность организовывается самостоятельно и в очень короткие сроки.

На поле боя царит ужас и моральный террор – во все стороны летят спеллы массового поражения, некроманты воскрешают павших в виде тварей предельно неприятного вида, чуть ли не каждый шаг сопровождается таким количеством сполохов света, что иной раз хочется закрыть глаза ладошками во избежание потери зрения. Ибо когда на группу друзей валится с небес огненный дождь, а друзья в ответ начинают кидаться чем-то ледяным, посреди всего этого бегают лечащие народ священники, а недалеко сверкает громами и молниями обелиск – тут, как говорится, выноси святых. А еще лучше сам выносись. В общем, все остальные MMORPG сезона пьют сивуху в подворотне из горла, вопя мерзко-пьяными голосами о пропащей жизни.

ПРЕЛЕСТИ БИТВ

При всем при этом павшие в лучших традициях сетевых шутеров респаунятся без каких-либо особых проблем, лишь временно теряя по 15% характеристик за каждую смерть. Чтобы, значится, почувствовали на своей шкуре всю горечь поражения.

Менее экстремальное развлечение – игра в этакий CTF двумя командами. Необходимо вынести чужую реликвию из-под носа у вражеского призрачного героя и доставить уже к своему призраку. Учитывай, впрочем, что, как только ты схватишь заветную вещицу, твоя скорость упадет минимум в два раза. А оппозиция при этом может совершенно спокойно укокошить призрачного героя, которому ты, собственно, реликвию и несешь. Плюс, добрые разработчики посреди карты развернули лавовую реку. Можно пойти на вражью базу по кратчайшему пути, но, в конце концов, добраться до нее с минимумом здоровья. А можно отправиться в обход, по мосту. Но пока ты будешь слоняться по задворкам, враги вполне могут перебраться через реку и утащить все, до чего дотянутся их ручонки. Очень забавная дилемма. Как, впрочем, и вся игра.

СИНКРЕТИЗМ



Ролевая система игры построена таким образом, что в ней нет чистых классов – каждый персонаж является представителем сразу двух направлений. Скажем, добавив к воину священника, ты получишь бойца с солидным здоровьем и возможностью оперативно это здоровье восполнять, но в то же время, добавив мага, получишь ерунду – маг не любит ближний бой.



Гуляет губерния, ох гуляет!



Курятина-гриль по-корейски.



Текст: Команда You Are Empty

YOU ARE EMPTY

Товарищ, сейчас ты столкнешься таким странным, но многозначительным словосочетанием – You Are Empty. Возможно, это встреча первая – в таком случае тебе следует быть предельно внимательным. Столь простое слово как “Empty”, то есть пустота, на самом деле скрывает глубокий смысл, искать который можно сколь угодно долго. Кто-то вспомнит мудреца Лао Цзы, кто-то Виктора Олеговича Пелевина, мы же будем говорить о компьютерной игре.

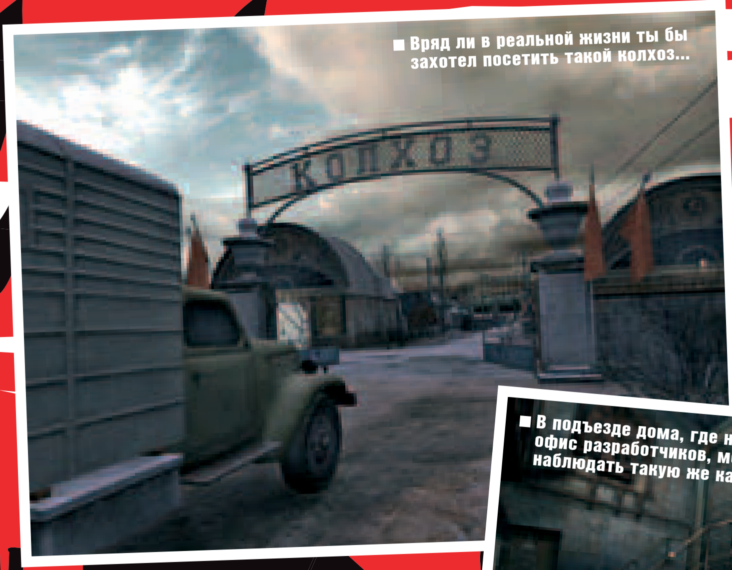
You Are Empty – это шутер, действие которого происходит в альтернативном варианте Советского Союза конца 1950-х годов. Отгородившаяся железным занавесом страна провела глобальный эксперимент, изменяющий физиологию и психологию людей, благодаря чему те должны были стать более сильными, ловкими и лишенными лишних сомнений. В качестве плацдарма для тестирования был выбран обычный город с хорошо развитой инфраструктурой, что позволяло отследить результаты теста в разных социальных слоях... Но из-за ряда критических ошибок в расчетах эксперимент вышел из-под контроля. Большинство людей и животных погибло, а те, кто выжил, превратились в ужасных монстров с поврежденной психикой. Несколько дней всеобщего хаоса, и... город со его окрестностями оказались опустошенными.

СЕТТИНГ

Сеттинг – одна из главных особенностей проекта. Гиперболизированная, измененная для пущей выразительности, советская реальность. Именно поэтому основные события игры происходят в городе. Советская урбанистическая атмосфера в своем роде уникальна и мы надеемся донести до игрока ее ощущение. Люди, еще сохранившие в памяти СССР, увидят в игре немало знакомого. Для остальных же YAE, помимо своей прямой развлекательной задачи, послужит неким оригинальным виртуальным музеем.

ПРИГОРОДНАЯ ЗОНА

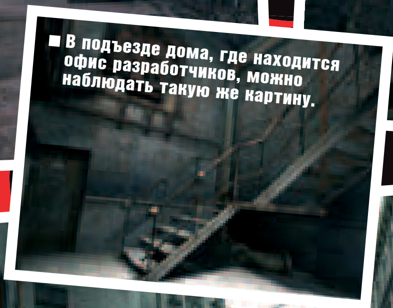
Но перед тем, как проторенная сюжетом дорожка выведет игрока к Городу, ему предстоит посетить по пути несколько пригородных локаций, например Колхоз. Обойтись без такого символа советской системы мы никак не могли. Вдохновения искали в небольших заброшенных сельских хозяйствах, расположенные под Киевом. Дизайнерских идей из всей этой разрухи мы вынесли немало. Какого-то заранее утвержденного плана уровня «Колхоз» у нас не было. Мы просто решили, какие



■ Вряд ли в реальной жизни ты бы захотел посетить такой колхоз...



■ Такие транспаранты в You Are Empty – не редкость.



■ В подъезде дома, где находится офис разработчиков, можно наблюдать такую же картину.



■ Даже после пересмотра планировки улицы Нового Города остались весьма широкими.

именно элементы должны обязательно присутствовать (элеватор, к примеру, курятник и т.д.). Эти кубики-элементы мы и тасовали несколько раз, пока они сами собой не утряслись в законченную форму.

SOVIET MACHINERY

Советский Союз славился своей тяжелой промышленностью, что, естественно, отражено в игре. Город окружает плотное кольцо различных предприятий, фабрик и заводов, переплетенных в единую глобальную инфраструктуру. С идеями особых проблем не было, внушительные подборки фотографий просто-таки будоражили воображение. Чтобы не запутаться в этом разнообразии, мы решили строить уровень по всем строительным правилам: то есть, по схемам реально существующих заводов, планировка которых подчинена строгой последовательности выполняемых операций. А в качестве консультанта выступил один из наших моделлеров, отец которого в свое время работал в тяжелой промышленности.

ГОРОД

Нас часто спрашивают, имеет ли наш виртуальный город какие-то реальные аналоги. Отвечаем: наш Город – это некий собирательный архитектурный образ. Создавая хоть и альтернативную, но, все же, реальность, мы не могли не обратить внимание на то, что окружало нас на тот момент. Поэтому различные элементы реально существующих городов (как минимум, Киева и Москвы) нашли свое отражение в игре.
Город в игре условно разделен на две части: Старую и Новую. Такое разделение было подсказано «устройством» нашего родного Киева. Расположен он на холмах, и в древние времена низшие слои общества, простолюдины селились внизу, а князья и бояре – наверху. Такая же схема нашла свое отражение и в игре.

СТАРЫЙ ГОРОД

Старый Город находится в низовье, у реки. Здесь живут простые работяги – «черновой» пролетариат. На узких, кривых улочках ютятся невысокие старые дома, нагроможденные один на другой. Хаотическая застройка привела к тому, что некоторые районы Старого Города превратились в своего рода лабиринты с незаметными проходами между домами, сквозными парадными, хитрыми многоуровневыми надстройками и пристройками.
Приступая к созданию Старого Города мы столкнулись с проблемой недостатка материалов. Общая планировка улиц могла быть подсмотрена на реальных картах, но нам требовались изображения зданий, так сказать архитектурные исходники. К сожалению, сегодня в Киеве осталось не так много старых, дореволюционных построек – сказались последствия Великой Отечественной Войны. Поэтому материалы мы выуживали из фотоархивов и книг, посвященных истории города.

НОВЫЙ ГОРОД

Время действия игры выбрано не случайно. Вспомни внушительные сталинские постройки, знаменитые московские высотки-близнецы, утопические инженерные проекты, так и оставшиеся на бумаге. Такая архитектура наиболее ярко отражала суть тоталитарной системы – доминанта власти, мощь, непоколебимость, суровое, безмолвное величие. Это и есть наш Новый Город. Поместив игрока в подобное окружение, мы стараемся передать настроение, атмосферу советского «Третьего Рима». Воссоздание такого окружения потребовало немалой работы, связанной с поиском и сбором материалов. И главным их источником послужила наша повседневная реальность. Интересующие нас здания тщательно фотографировались со всех возможных сторон. Особое внимание уделялось элементам декора (лепке, барельефам, статуям и т.д.). Мы даже ездили в Москву, гуляли по городу с камерами наперевес, делали нужные кадры.
После анализа полученного материала и попыток сделать наброски уровней Нового Города мы столкнулись с проблемой «Излишества Открытых Пространств». Архитектура предполагаемого «Третьего Рима» была чересчур прямолинейной. Широкие улицы, стремительные проспекты и высокие, внушительные дома выглядели отлично, но интересность геймплея в таком окружении оказалась сомнительной. Долгие пешие прогулки быстро утомляли, а использование транспортных средств ощутимо уменьшало ощущение масштаба. Поэтому планировка Города была пересмотрена. Для игрока придумали более хитрые маршруты: через дворы, подъезды, интерьеры зданий. Несмотря на линейное построение уровней, мы старались оставить как можно больше свободы, в разумных мерах увеличивая долю свободного изучения местности.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Финальное действие развернется далеко за пределами Города, и, как принято в подобных случаях, в ответ на конкретные вопросы мы делаем загадочное лицо. Хлопок в ладоши оканчивает сегодняшнюю ознакомительную запись, а в следующий раз мы обещаем подробно остановиться на игровых персонажах Советской Пустоты.

Ну что, дорогой читатель, наверное, ты уже немного подустал от рассказов о технической стороне создания игры. Мы и сами утомились, если честно. Думаем только о долгожданном отдыхе, который начнется после сдачи проекта. А пока мы решили сделать небольшую паузу и рассказать тебе о скрытых сторонах игростроения.
Однажды команда подумала, что было бы неплохо, если бы проект представляла девушка, которую можно сделать лицом игры. Уже после фотосессии мы поняли, что должны сделать постер с нашей моделью. Но обо всем по порядку.

Текст: команда Lada Racing Club

ПОИСК ЛИЦА

Когда работа над проектом ***Lada Racing Club*** только начиналась, никто и подумать не мог, во что это выльется. Конечно же, мы отдавали себе отчет в том, что придется много работать, осваивать незнакомые для нас виды деятельности. Однако о том, что процесс разработки принесет еще и так много удовольствия, никто не мог себе представить.
Теперь подробнее о самом удовольствии. Долгое время в офисе шли ожесточенные споры по поводу того, как должна выглядеть девушка, которая везде будет позиционироваться как лицо Lada Racing Club. В спешном порядке мы стали обзванивать все модельные агентства Москвы, предлагавшие нам своих кандидаток. Сказать, что это было интересно, – ничего не сказать. В конце концов, после долгих споров, после взвешивания всех «за» и «против», выбор пал на одну из претенденток.

ЧТО ОДЕТЬ?

С этого момента начались активные приготовления к съемкам. И в очередной раз в офисе разгорелся ожесточенный спор: а в какой же одежде должна быть девушка? Идея о форме инспектора ГАИ родилась буквально из воздуха. Теперь мы спорим о том, кому же она все-таки принадлежала. Весь коллектив радовался удачной находке, однако радость наша длилась недолго. Пришли серые будни: где же достать форму гаишницы? И главный вопрос – как сделать эту одежду сексуальной? Единогласно было принято решение, что форму необходимо шить. Концепция костюма долго разрабатывалась нашими художниками, было забраковано множество вариантов, но в конце концов появилась та модель, которая всем понравилась!
В спешном порядке мы нашли портниху. Она всей душой прониклась к нашей задумке. Свалив на нее вопрос ткани, знаки отличия инспектора, фуражки, погоны и многое другое, мы с нетерпением стали ждать результатов. Через некоторое время в наших руках была потрясающая форма. Ну а когда ее на себя примерила сама модель, стало понятно: фотографии с этой девушкой нужно использовать максимально возможными способами. В голове уже вырисовывались обложки журналов, обои для рабочих столов, постеры, наклейки...

АВТО СВОИМИ РУКАМИ

Но все не так просто под луной. Что же это за гаишница, если у нее нет своей машины с синими полосочками и надписью ДПС? Договариваться с самими гаишниками бессмысленно. Поэтому мы нашли потрясающую белую двенадцатую модель ВАЗ'а, затюнингованную по полной программе компанией SVR. Также мы решили, что, кроме машины инспектора ГАИ, должен быть автомобиль, который наш инспектор захочет оштрафовать. Начались поиски второй машины. И они увенчались успехом! С помощью представителя ночных гонщиков Night Force мы нашли черную, как крыло ворона, «десятку». О том, что она тоже была затюнингованной, говорить не стоит, я надеюсь?
Правда, надо признаться, мы немного сглупили, когда приняли решение ехать на белой 12-й модели по городу до павильона. Поэтому перед началом съемки нам пришлось вымыть машину собственными руками. За вторым же автомобилем был выслан эвакуатор.
Уже в павильоне мы занялись превращением белой машины в настоящую милицейскую. Тут нам помогли фотографии реальных авто гаишников и разноцветная самоклеющаяся пленка. В качестве аксессуаров





Наученные горьким опытом, вторую машину мы доставляли эвакуатором.



Наша мигалка в разы лучше настоящей.



Такой красавице и документы предъявить – одна радость.

использовали купленную мигалку. У нас она, кстати, гораздо круче, чем у блюстителей порядка. В результате в павильоне стояла тюнингованная машина ДПС, отличить которую от реальной было возможно только по обвесам.

КУДА СТАВИТЬ ТО?

Однако, стоп. Кто упомянул слово «павильон»? Мы? Да? А как мы его нашли, не рассказывали? Ведь это – одна из самых интересных частей всей истории. Ни у кого не возникало сомнения в том, что в таком мегаполисе, как Москва, павильонов, куда можно загнать машину, пруд пруди. Но все оказалось не так просто. Павильоны киностудий были заняты, автосалоны заламывали бешеные цены, автосервисы не подходили по причине плохого освещения, фотостудии просто не вмещали в себя машину. Но луч света в темном царстве появился – есть же ВВЦ! Приехали, посмотрели, поняли, что подходит, и в спешном порядке заключили договор об аренде.
Ну а потом душа совсем развернулось: зачем же пропадать такому пространству? А павильон, надо отметить, оказался знатным, огромным, там даже парочку БелАЗ'ов можно было поставить. И решили мы снять видео, которое потом попадет в игру. Ну а что за съемки без дымогенератора? И опять: телефонные звонки, поиски дыммашины... Наконец, и эта проблема была решена. Съемки начались!

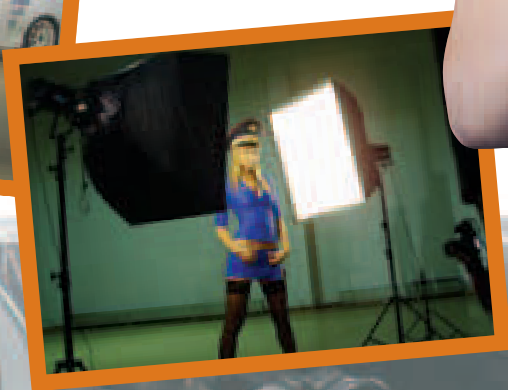
ГОНКИ ПО ПАВИЛЬОНУ

В этот момент вся наша команда напоминала выжатый лимон. С полными силами к работе приступили модель, визажист и фотографы. А мы лишь с приятной усталостью следили за процессом и изредка давали ценные указания...
И только дым из дыммашины (извините за тавтологию) помог нам встряхнуться. С новыми силами мы стали принимать уже более активное участие. Для видеосъемок нам пришлось на полной скорости гонять на автомобилях по задымленному павильону.
К счастью, никто не пострадал.

Только охранники павильона пришли поругаться из-за шума и гама, однако, увидев нашу чудесную девушку с жезлом, ребята смущенно заулыбались и попросились остаться – посмотреть на процесс съемок.
Вот такими увлекательными порой бывают будни настоящих разработчиков компьютерных игр! Однако это случается не так часто, как хотелось бы, поэтому в следующих частях дневников мы снова вернемся к серьезным сторонам игростроения!



К съемке все готово.







ХРОНИКИ СВЕТА ТЬМЫ

Текст: Команда «Ночного Дозора»

«ДОЗОР» НА КРИ

Это был второй день «Конференции Разработчиков компьютерных Игр», что в начале апреля проходила в гостинице «Космос». В первый день мы показывали ***«Серп и Молот»***, но утром второго дня, как и планировалось, украсили нивальский стенд пентаграммно-сумрачными узорами, а на огромную плазму поставили ***«Ночной Дозор»***.

Когда к открытию конференции все уже было готово, и от метро ВДНХ потянулись длинные цепочки сонных участников, докладчиков и гостей, ко входу тихо подкатил желто-красный грузовик «Горсвета» с Иными девчонками, одетыми в «форму» Светлых. Участники и журналисты, хорошо знакомые с «Дозором», сразу взяли грузовик в кольцо осады – смеялись, фотографировали и шутили. Обычные прохожие, заметив странное оживление вокруг, казалось бы, обычного аварийного грузовика, останавливались, и непонимающе глазели на всю эту вакханалию.

В это же время помещение гостиницы «Космос» заполнилось толпами посетителями, часть которых буквально штурмовала стенды представленных компаний. Компьютеры на нивальском стенде не стояли без дела. Их у нас было много, но все равно порой в «Ночной Дозор» играли, чуть ли не по двое, а разработчики без устали рассказывали про проект всем страждущим и отвечали на вопросы. Те, кто не мог пробиться поближе, наблюдали за периодически проходившими презентациями, а также следили за действом на нашем экране или плазме издателя игры – компании **«Новый Диск»**.

К полудню на стенде появились наши девчонки, теперь уже переодетые под Темных, и начали проводить конкурсы, за победу в которых можно было разжиться ценными призами – футболками, значками и даже новенькой спецовкой «Горсвета». Понятное дело, красивых девчонок, да еще с призами, ни на секунду не оставляли без внимания. Еще больший ажиотаж среди гостей конференции вызвало появление **Сергея Лукьяненко**, известного автора литературной трилогии и вселенной «Дозора». В течение полутора часов каждый мог поговорить с ним, задать вопросы и совершенно бесплатно получить книгу «Ночной Дозор» с его автографом на память. Рядом с Сергеем постоянно находились главный дизайнер и руководитель проекта – **Рубен Петросян** и **Максим Вахрушев**, которые отвечали на наиболее сложные и интересные вопросы по самой игре.

Другими словами на КРИ веселья было хоть отбавляй. Мы вдоволь пообщались с нашими коллегами, друзьями и знакомыми из других компаний, встретили и лично познакомились с огромным количеством игроков и даже завсегдатаев форумов, которые специально пришли посмотреть на «Ночной Дозор» вживую. Благодаря этому для самой игры КРИ стала своеобразным плейтестом и дополнительной проверкой на прочность.

СУМАШЕДШИЙ «МОСКВИЧ»

По окончании конференции команда «Дозора», вооружившись новыми знаниями, плотно засела за сдачу одного из самых ответственных этапов – бета-версии. Именно в бете впервые все миссии и локации были собраны в один монолитный сюжет со скриптовыми роликами и готовыми диалогами, которые до этого момента жили только на электронной бумаге дизайн-документов. После месяцев работы сами дизайнеры смогли вживую оценить плоды своих трудов и отдать версию на полномасштабное растерзание матерым нивальским тестерам, которые тут же принялись за поиски багов, тестирование баланса и поиск игровых «эксплойтов» типа слабенького заклинания, дающего аномально мощный эффект в связке с определенным артефактом.

Хотя сдача беты – задача достаточно серьезная, и она не прощла без шуток и смеха. Программисты проводили небольшой тест с автомашинами на карте. Дизайнеры иногда используют их в роликах, поэтому надо было проверить, как они ведут себя после проигрывания ролика. В редакторе расставили все



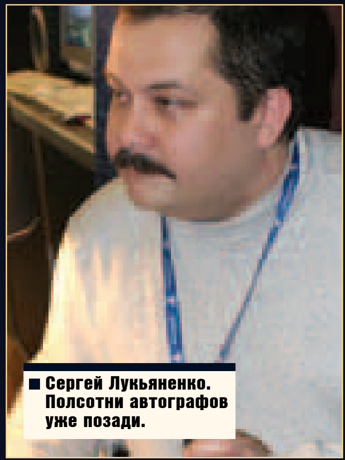
Тигренок мчится на перехват. Успеет ли?



В сумраке магический артефакт выглядит очень загадочно.



■ «Аня, что-то мне вон тот фотограф Темного напоминает»

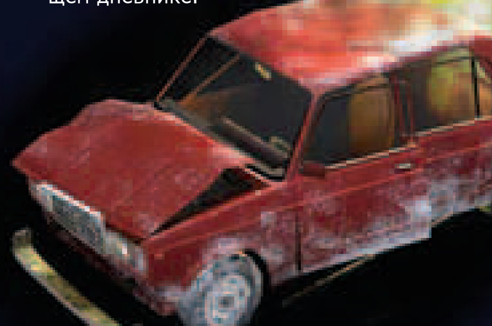


■ Сергей Лукьяненко. Полсотни автографов уже позади.

по своим местам, скриптами задали пути, загрузили карту. Все нормально сработало, машинка подъехала куда нужно и остановилась. Однако, как только тестер попытался отойти группой в сторону, машинка подозрительно дернулась. Щелкнули по группе и отправили ее в другой конец карты. Машинка (старый «Москвич») развернулась и угрожающе поползла к нашим персонажам. Мы стали убегать, но «Москвич» неумолимо следовал за нами, постепенно сокращая расстояние. «Машинка-убийца», – пророчески прошептал кто-то и оказался прав. «Москвич» догнал группу и опрокинул ее на асфальт, наехал на персонажей и стал крутиться на месте, пока три бездыханных тела не украсили наш тестовый пейзаж. Персонажей сразу же воскресили, машинку утихомирили, но программисты еще долго веселились, вспоминая это смешное ДТП.

НОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

На предварительном этапе сборки дозоровская бета, как и полноценная игра, уже могла похвастать полным набором заклинаний и умений, доступных персонажам.
Маг научился целому арсеналу новых спеллов – от простого «замедления» и «передачи энергии» до могучего «танатоса», особо эффективного против сильных и опытных противников с высокой сопротивляемостью к магии. Отныне для успешного использования некоторых заклинаний типа того же «замедления», магу, как и чародею, могут потребоваться физические компоненты, вроде обычной жвачки. Сам чародей на высоких уровнях мастерства обретает способность усиливать способности магов и эффект от их заклинаний, за счет чего становится еще более ценным классом для твоей группы. Помимо усиливающих чар, набор его возможностей пополнился рядом простых, но действенных артефактов, таких, как линза ослабления, диск защиты, цветок сонливости и кое-что еще помощнее.
Перевертыш тоже получил широкий спектр «профессиональных» навыков: сильный удар, контратака, прыжок, оглушение, наэлектризованная шерсть, удар по всем, а также различные критикалы и улучшения, используемые им для нанесения физического урона и сковывания противника боем.
Количество заклинаний для каждого класса больше, чем ты можешь выучить за одно прохождение, поэтому, чтобы опробовать все доступные комбинации магических умений наверняка потребуется пройти игру не один раз. Возможности повторного прохождения, кстати, способствует несколько вариантов развязки, а также остроумные нелинейные диалоги, написанные **Леонидом Кагановым** – молодым, но весьма перспективным автором и другом Лукьяненко. Хотя после беты нам еще предстоит длительный этап тестирования и полировки игрового процесса, в целом можно сказать, что основные работы по «Ночному Дозору» закончены и проект почти готов. Как мы и задумывали, «Дозор» получился эффектной и весьма динамичной ролевой игрой с отличным сюжетом и яркими персонажами. В ней есть все – жесткие магические поединки, лихо закрученные интриги, древние тайны, поиски истины и даже love story... Однако, об этом позже. Новые открытия ждут тебя в следующем дневнике.





■ «Танатос» – смертельно красивое зрелище.



■ Ринг на детской площадке.



Если бы в тот поздний вечер кто-то с улицы взглянул на здание офиса украинской компании GSC Game World, он бы увидел свет только в одном окне. Именно тогда в недрах извилин трех людей, собравшихся в небольшом кабинете с табличкой на двери «Директор», в таинственной и конспиративной обстановке рождалась идея нового проекта. В глазах сотрудников отчетливо виделся отпечаток мыслей, поглощающих их разум, – компания росла, наращивала обороты, количество сотрудников уже несколько месяцев как перевалило за сотню, и два проекта в разработке забирали максимум 70% от реальных мощностей крупной студии. Тот, кто не знает этих людей, наверняка подумал бы, что они замышляют какой-нибудь террористический акт или вовсе масштабную революцию. Но нет, их глаза бегали и горели не поэтому: в их умах рождалась новая игра. Игра, которая обязана поставить весь мир на уши.
По очень удачному стечению обстоятельств нашему агенту удалось заранее установить в комнате незаметный жучок. Благодаря этому мы предоставляем тебе тайную расшифровку двух бесед, проходивших в кабинете.

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

Мужской голос №1 – *далее М.Г. №1 (Настойчивый, уверенный в себе).*

Мужской голос №2 – *далее М.Г. №2 (Спокойный, тихий, рассудительный).*

Мужской голос №3 – *далее М.Г. №3 (Грубоватый).*

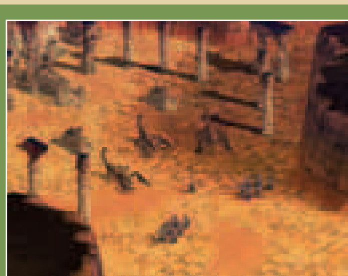
Женский голос – *далее Ж.Г. (Приятный завораживающий голос из ниоткуда).*



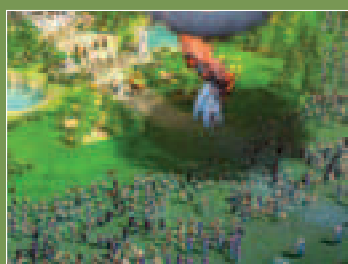
Подземелья кишат жизнью и наполнены самыми разнообразными существами.

РАЗГОВОР ПЕРВЫЙ

М.Г. №1 – Итак, господа, вы знаете текущее положение дел в компании. Ваши предложения...
М.Г. №2 – Не знаю, не знаю... Сейчас очень сложно удивить искушенного игрока чем-нибудь этаким...
М.Г. №3 – Главное, господа, подкараулить душу игрока и взять ее без шума и пыли.
М.Г. №1 – Так, вот давайте без этих ваших – шума и пыли, ладно?
М.Г. №3 – Да вы ж знаете, я это любя.
М.Г. №1 – Знаю, поэтому и говорю.
М.Г. №2 – Я считаю, нам нужно что-то очень оригинальное и новое с возможностью сиквелирования.
М.Г. №3 – Я знаю, нам надо (*Очень неразборчиво.* – Здесь и далее примечание шифровальщика). Гы-гы-гы...
М.Г. №1 – Знаете, что, родной, с такими шутками вам надо в цирке выступать, а не в геймдеве работать.
Ж.Г. – Нам нужно делать фэнтези.
М.Г. №1 – Господа, вы слышали? Вы слышали, она вернулась, я не слышал ее со времен первых ***«Казаков»***.
М.Г. №3 – Кого слышали, кто вернулась. Крыша что ли?
М.Г. №2 – Когда к тебе уже крыша вернется?
М.Г. №3 – Можно подумать...







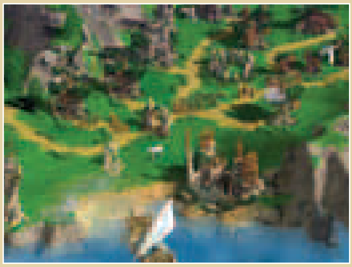


С водными препятствиями войска будут «бороться» традиционными методами – используя паромы

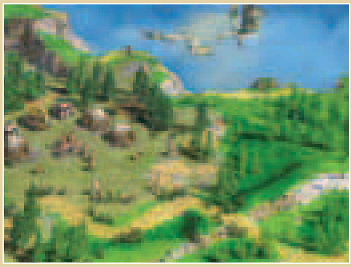
М.Г. №1 – Тихо, господа, у меня в голове рисуется чудная картина. Зеленые бескрайние поля, на них пасутся пегасы, о-о-о молодая красивая эльфийка. Гномы, очень много гномов с ружьями, они собирают какие-то странные механизмы. И снег. Сколько снега... Вы даже не представляете как здесь красиво. Кто это?
М.Г. №3 – Чего с ним? Он что, в астрале?
М.Г. №2 – Не мешай ему, с ним такое бывает. Нечасто, зато очень результативно.
М.Г. №1 – Так, так, так. Герои. Вижу их. Это неописуемо. Поле боя! Вижу страшную битву. Демоны! Демоны! Чертовы демоны, да они повсюду здесь, валят толпами! Везде кровь, они применили магию. Смерч, он все сметает на своем пути! Черные всадники с саблями и в плащах скачут колоннами! Они повсюду. А вот подоспели эльфы, новый виток сражения. Это колоссально! Вперед!
(*Тут в комнате повисло тяжелое молчание*)
М.Г. №1 – Господа, решено, я знаю, что мы будем делать. Такого точно еще не было.
М.Г. №2 – А поточнее?
М.Г. №1 – Мы будем делать... стратегию в стиле фэнтези!
М.Г. №3 – Эээ... ***Warcraft***?
М.Г. №1 – Нет! Это не Warcraft. У нас все будет все по-другому.
М.Г. №3 – Как это по-другому?
М.Г. №1 – Как-как... Вот так. По-другому! Где ты видел в Warcraft тысячи солдат, штурмующих неприступные города, героев, бродящих в темных подземельях в поисках артефактов, магию, которая за раз уничтожает по двести или триста солдатиков, 3D-ролики между миссиями в конце концов? В большом количестве. Классные. Видел?
М.Г. №2 – Нет, ну, скажем, ролики в Warcraft...
М.Г. №1 – У нас будут лучше!
М.Г. №3 – Не верю...
М.Г. №1 – Слушай, Станиславский...
М.Г. №3 – Ладно, купим **Blizzard**.
М.Г. №1 – Зачем купим?! Кого купим?! Перестаньте тратить мои деньги! Растратчики! Транжиры! Никто не хочет работать. А все почему? Да потому, что всем на все наплевать! Все. Я устал...
М.Г. №2 – Куда устал, зачем устал, что с игрой?! Что с роликами? Шучу я. Сделаем ролики. Штук десять. Два в супермегакачестве, остальные попроще.
М.Г. №1 – Сделаете... сделаете... все. На сегодня хватит. С этой мыслью необходимо переспать. Завтра утром, на том же месте, только пока никому ничего.
М.Г. №3 – Да-да, сейчас пойдем и всем все расскажем.
М.Г. №1 – СПАТЬ ВСЕМ! Завтра в десять!
М.Г. №3 – Ладно, ладно... увидимся...

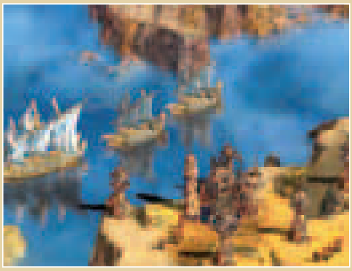
РАЗГОВОР ВТОРОЙ

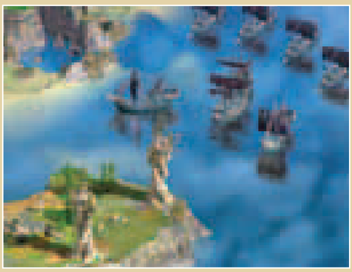
Записан утром следующего дня.
М.Г. №2 – Как ты думаешь, что он задумал?
М.Г. №3 – Откуда я знаю, все так невнятно.
М.Г. №2 – Надеюсь, он все сейчас прояснит.
(*скрип двери*)
М.Г. №2 – Ну что, как дела?
М.Г. №3 – Не молчи и не нужно так улыбаться, я себя чувствую неосведомленным идиотом.
М.Г. №1 – Читайте, и не слова не говорите, пока не прочитаете.
(*шелест бумаги*)
М.Г. №3 – Радиаторы для мотоциклов «Ямаха» Р1?
М.Г. №1 – Да ты не это читай! Другой, другой лист! (*снова шелест бумаги*)
М.Г. №3 – Хм... хм... да. А вот это ничего.
М.Г. №2 – Это Герои!
М.Г. №3 – Не фига, это ***Age of*** сами знаете чего!
М.Г. №1 – И еще плюс ***Total***, ага. Помнится мы в него... ух, часами напролет! Но, суть, в общем-то, не в этом. Мы возьмем лучшее и сделаем его еще лучше. Само собой в фэнтези!
М.Г. №3 – Приснилось что ли?
М.Г. №1 – Тебе что-то не нравится?
М.Г. №3 – Да все нравится. Как назовем то?
(*барабанная дробь*)
М.Г. №1 – ***«Герои Уничтоженных Империй»***!

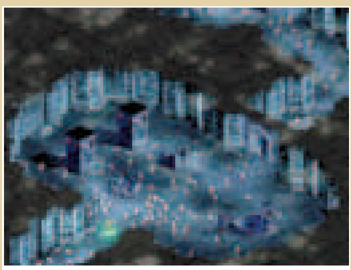












М.Г. №3 – Эй, положи барабан на место! Ничего себе название. Давайте тогда уже переименуем ***S.T.A.L.K.E.R.*** в ***«Холокост ядерного геноцида»***...
М.Г. №2 – А мне нравится, смело, черт побери! Смело и оригинально!
М.Г. №3 – Да я же не против. Как общественность-то отнесется...
М.Г. №1 – Отнесется нормально! Приступаем?
М.Г. №3 и **М.Г. №2** (*хором*) – Само собой!
М.Г. №1 – Орлы! Горжусь! Буду сложности, спрашивайте советов!
М.Г. №3 – А какой бюджет?
М.Г. №1 – Ну что тут непонятного? Говорю же, устал. И в целом, рассчитывайте на... (*неразборчиво*)

На этом, к сожалению, пленка обрывается. Агент, передавший нам эту расшифровку, пропал без вести, и, как стало известно в последствии, был завербован в проект, обсуждаемый в этом разговоре. После долгой слежки его удалось перевербовать обратно, и он согласен предоставлять нам последние сведения о ***Heroes of Annihilated Empires***, соблюдая все правила конспирации и выходя на связь строго по графику. Так что жди очередных сводок об амбициозном украинском проекте в ближайших номерах журнала.
Центр. Конец связи.

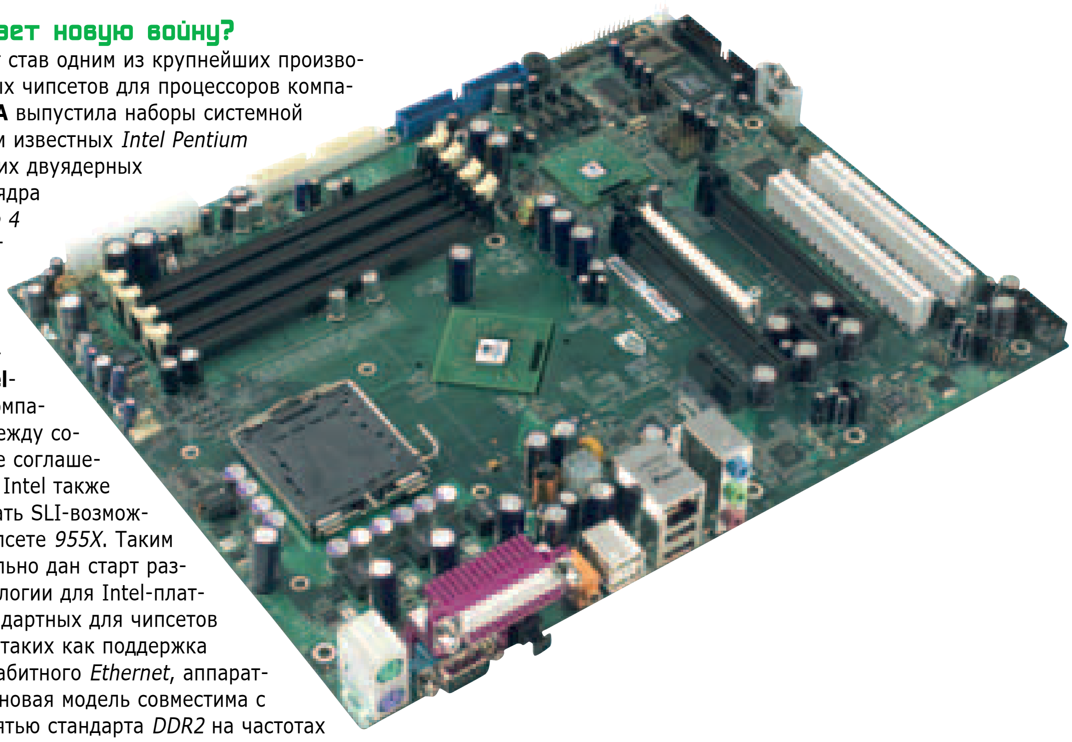


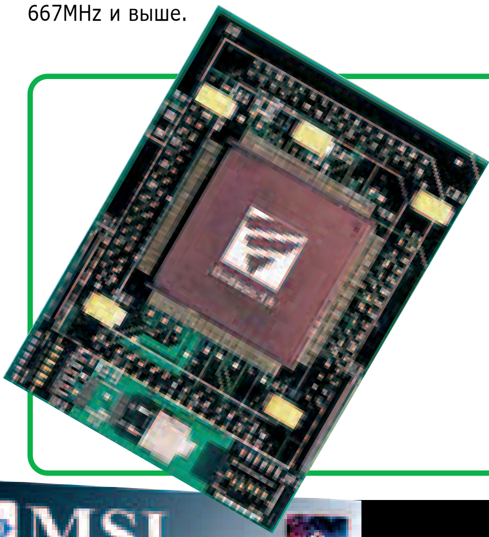
MPIO ЗАЖИГАЕТ!

Марка MPIO появилась не так давно и ассоциируется у покупателей с миниатюрными дисковыми накопителями, а также имиджевыми *MP3*-плеерами. Последним достижением данной компании стала претензионная модель проигрывателя — *FL350*. Новинка признана самым маленьким и легким мультимедийным плеером в мире! Ее размеры всего 30x50x12,8 мм, а вес только 28 г. При всем этом FL350 является полноценным и чрезвычайно функциональным устройством.

NVIDIA начинает новую войну?

Всего за пару лет став одним из крупнейших производителей системных чипсетов для процессоров компании **AMD**, **nVIDIA** выпустила наборы системной логики и для всем известных *Intel Pentium 4*, а также будущих двуядерных чипов на основе ядра *Smithfield*. *NForce 4 SLI* поддерживает режим одновременной работы двух видеокарт, что является новшеством для **Intel**-платформ. Две компании заключили между собой лицензионное соглашение, по которому Intel также сможет реализовать SLI-возможности в своем чипсете *955X*. Таким образом, официально дан старт развитию этой технологии для Intel-платформ. Кроме стандартных для чипсетов nVIDIA функций, таких как поддержка *SATA*-дисков, гигабитного *Ethernet*, аппаратного файрволла, новая модель совместима с оперативной памятью стандарта *DDR2* на частотах 667MHz и выше.





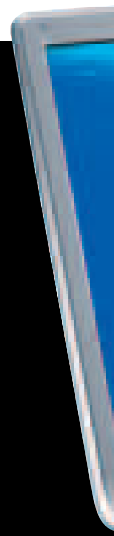
В Китае появился конкурент для Intel и AMD?

Китайская компания **BLX IC Design Corp** выпустила 64-битную версию процессора *Godson-2*, сравнимого по производительности с *Pentium 3*. Этот «камень» сделан по техпроцессу 0,18 мкм и работает на частотах 300-500MHz. На местном рынке он позиционируется в качестве решения для универсальных компьютерных платформ. По утверждениям BLX, скорости Godson-2 уже хватает для нормального запуска операционной системы ***Linux***, выполнения офисных приложений, веб-серфинга или просмотра DVD. В 2006 году компания планирует перейти на 0,13 мкм технологию и внедрить аппаратную поддержки многопоточности наподобие HT в процессорах Pentium 4.



MSI выпустила новую плату

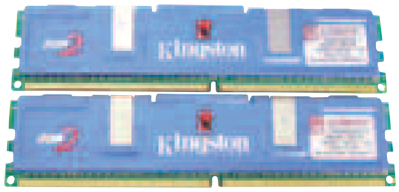
Компания **Microstar** известна, прежде всего, качественными системными платами, производительными графическими подсистемами, а также непрерывной чередой анонсов новых продуктов. Тем не менее, в последнее время на фронтах MSI наблюдалось некоторое затишье, кульминацией которого стал искрометный релиз очередной новинки - материнской платы *P4N Diamond*. Данный продукт построен на базе *nForce 4 SLI* с поддержкой параллельного графического режима. Плата работает со всеми известными процессорами **Intel** форм-фактора *LGA775* — начиная с обычных *Pentium 4* (5-ой серии) и заканчивая анонсированным *Pentium 4 Extreme Edition*. Стоит также сказать и о выдающихся технических характеристиках новинки. Поддержка памяти *DDR2* с частотой до 933MHz и технология динамического разгона *D.O.T. Express* — лишь малая часть ее функциональных возможностей.





Расти пальма – большая и маленькая

Информация о грядущих новинках от компании **palmOne** распространяется со скоростью света. Доподлинно известно, что в ближайший месяц появятся *Tungsten E2* и *LifeDrive*. Как и следовало ожидать, E2 — это замена модели E. Внешний вид не претерпел изменений, габариты практически такие же: 114x78x15 мм и масса 133 г. Появилась поддержка *Bluetooth 1.1*, файловая система *NVFS* и энергонезависимая память. Разрешение экрана осталось прежним, но улучшена цветопередача и поведение на солнце. Имеются предустановленные программы ***Word*** и ***Excel***. Из 32Mb памяти пользователям доступно 26Mb. Центральный процессор — *Intel XScale* 200MHz. Вторая модель будет позиционироваться над *T5*, ее рабочее название – LifeDrive. Упор в ней сделан на встроенный жесткий диск емкостью 4Gb. Другой важный момент заключается в поддержке *Wi-Fi*. «Камень» новинки – Intel XScale PXA270 416MHz, а операционная система – ***Palm OS 5.4***.



Новый рекорд от Kingston

Один из авторитетнейших игроков рынка памяти компания **Kingston** представила эксклюзивную серию *DDR2*-модулей, сертифицированных для работы на тактовой частоте до 750MHz! Напомним, что до сих пор в продаже встречались лишь 667-мегагерцевые экземпляры. По заявлению представителей разработчика, достигнутые значения являются номинальными, и модули просто-таки обязаны заработать. В нормальном же системном блоке с хорошим и интенсивным охлаждением память будет держат скорость на уровне 866MHz и даже выше! Правда, для того чтобы построить высокопроизводительный компьютер с использованием новой ОЗУ Kingston, любителям разогнать свою систему придется подобрать соответствующую материнскую плату, которая сможет задействовать возможности чипов на 100%. Справедливости ради отметим, что эти новинки появятся в продаже лишь через пару-тройку месяцев. Доберутся ли подобные модули до России и вовсе неизвестно. Однако непоседливые оверклокеры всегда могут заказать производительную память стандарта DDR2 через сеть Интернет.

AMD поддержала HyperThreading?

На днях в интернете появилась провокационная информация о том, что двуядерный AMD Athlon 64 обладает поддержкой технологии HyperThreading от компании Intel! Очевидно, что архитектура K8 не предусматривает разделения процессов по принципу HT. Просто значение одного из регистров EDX указывает на поддержку данной спецификации и наличие двух логических процессоров. Если информация подтвердится, все приложения с оптимизацией под HT будут работать и на процессорах AMD!





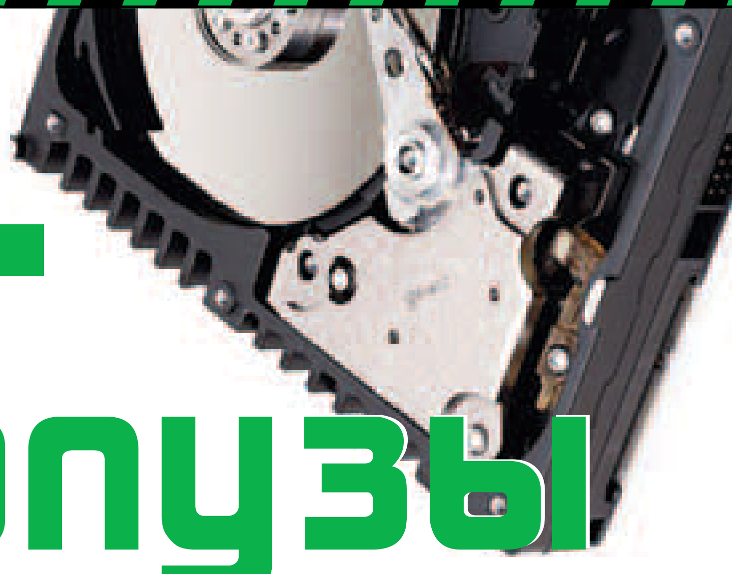
Ноутбуки Sony стали ввозить официально

На протяжении нескольких лет подавляющее большинство ноутбуков производства **Sony** поставлялись на территорию России нелегальным путем, без соответствующей сертификации и по всем признакам являлись «серым» товаром. С открытием представительства Sony и организацией официальных каналов поставок покупатели смогут увидеть новые модели *Vaio* серий *S*, *FS* и *T*, получат качественное сервисное обслуживание, а также возможность приобрести эти компьютеры по приемлемым розничным ценам.



Бюджетный гигант

В свет вышел первый широкоформатный 23-дюймовый ЖК-монитор от компании **ViewSonic**. Новинка поддерживает максимальное разрешение 1920x1200 точек. Матрица *VP231wb* обладает приемлемым временем отклика в 16 мс. А ведь еще год назад подобными характеристиками могли похвастаться лишь топовые 17-дюймовые модели. Уровень контрастности составляет 500:1, а яркости 250 кд/м2 — что и говорить, вполне достойные показатели для такого размера!



HDD-толстопузы

Тестирование вместительных жестких дисков SATA

Дмитрий Окунев,
test_lab(test_lab@gameland.ru)

КАК мы тестировали

Для исследования жестких дисков мы взяли набор тестов из популярного пакета ***Ziff Davis Media WinBench 99 – Disk Inspection Tests***. Он прогонялся один раз, после чего программой строился график скорости чтения устройства, а также выводились такие его параметры, как время доступа и загрузка процессора. Кроме того, нас интересовала степень нагрева накопителей в процессе работы, поэтому по окончании тестирования утилитой ***HD Tune*** снимались показания встроенных в них температурных датчиков.
Для каждого жесткого диска также вычислялась стоимость гигабайта делением цены устройства на его объем. Таким образом, можно объективно оценить и сравнить целесообразность приобретения того или иного накопителя.

ЧТО мы тестировали

- **Samsung SP2004C**
- **Seagate ST3250823AS**
- **Seagate ST3200822A**
- **Western Digital WD1200JD**
- **Western Digital WD2000JD**
- **Maxtor 6B300S0**



В наш информационный век проблема нехватки дискового пространства стоит особенно остро. Скорее всего, основными пожирателями драгоценных гигабайт на твоем винчестере являются игры, занимающие сейчас по 3-4 CD-диска, немаленькая музыкальная коллекция и, возможно, фильмы в формате *DivX*.
Время от времени приходится устраивать любимому «харду» генеральную уборку: что-то удалять, что-то прожигать на CD/DVD-R и так далее. Но существует и рациональное решение проблемы – приобретение накопителя с большой емкостью. В последнее время большую популярность приобрели девайсы с новомодным интерфейсом *Serial ATA*. Нам как раз представилась чудесная возможность испытать несколько подобных устройств.
Что же дает применение интерфейса Serial ATA на практике? В основном, он вносит следующие преимущества: возможность «горячего» подключения накопителя без необходимости отключать систему, увеличенную до 150Mb/s пропускную способность, отсутствие понятий "Master" / "Slave", часто вызывающих проблемы с подключением *IDE*-устройства, и другие полезные мелочи. Нас из этого списка, в первую очередь, интересует скорость чтения данных, а также ее разница в сравнении с *Ultra ATA* вариантом. Именно поэтому мы решили внести в тест небольшое разнообразие и добавили одну модель с IDE-интерфейсом. Итак, мы представляем участников.

Samsung SP2004C

Этот накопитель от компании **Samsung** является представителем довольно широкой линейки *SpinPoint*. Он имеет объем в 200Gb, скорость вращения шпинделя 7200 об./мин и размер буфера 8Mb. В накопителе применяются фирменные наработки компании – технологии *SilentSeek* и *NoiseGuard*, призванные свести к минимуму уровень шума, генерируемого жестким диском в процессе работы.

Seagate ST3250823AS

Жесткий диск **Seagate** с емкостью 250Gb выделяется среди накопителей прочих компаний «родной» поддержкой интерфейса Serial ATA. Это довольно важный аргумент, так как большинство других работают с SATA через специальный мост, потому что изначально спроектированы под старый добрый параллельный интерфейс. В остальном параметры девайса стандартны: скорость вращения шпинделя – 7200 об./мин, а размер буфера составляет 8Mb.

Seagate ST3200822A

А вот и наш «классический» Ultra ATA накопитель. Если не брать во внимание устаревающий интерфейс, то этому решению от Seagate есть что противопоставить соперникам: это и немалая емкость – 200Gb, и фирменная технология *3D Defense System* по улучшению защиты от потери данных, и прочие характеристики ни в чем не уступающие остальным жестким дискам. По нашим прогнозам, вряд ли эта модель покажет худший результат, чем ее SATA-коллеги – показатели больше всего зависят непосредственно от физических параметров устройства, таких как объем буфера, скорость вращения и т.д.

Western Digital WD1200JD

Это самый «слабый» накопитель в обзоре, здесь «всего» 120Gb. Прочие его характеристики вполне заурядны: буфер на 8Mb, скорость вращения – 7200 об./мин. А вот что действительно выделяет его среди аналогичных устройств, так это возможность подключения любого подходящего типа питания – как специального, разработанного для SATA-интерфейса, так и проверенного временем разъема MOLEX на блоке питания.

Western Digital WD2000JD

Эта модель – близкий родственник предыдущей, но с емкостью уже 200Gb. В остальном она ее полностью копирует, начиная от рабочих характеристик и заканчивая технологией *FlexPower*, позволяющей использовать в качестве питания любой доступный разъем. Кроме того, этот жесткий диск, как и WD1200JD, обладает совместимостью с фирменным SATA-кабелем от **Western Digital**. В нем используется технология *SecureConnect*, улучшающая качество соединения с устройством на целых 500%.

Maxtor 6B300S0

Представитель серии *Maxtor DiamondMax 10* с объемом 300Gb является самым «крупногабаритным» девайсом в нашем тестировании. Долгое время этот винчестер оставался одной из редчайших моделей, использующих 100-гигабайтные пластины. Чтобы нормально обслуживать три здоровенных «блина», размер буфера в накопителе увеличен до 16Mb. Также отметим, что это очередной жесткий диск в обзоре, имеющий «встроенную» поддержку Serial ATA (*Native Command Queuing*), реализованную без посредничества каких-либо мостов. Все это дает надежду на неплохие результаты, но забегать вперед не будем, а лучше перейдем к реальным тестам.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- Процессор: Intel Pentium 4 3.2Ghz (Prescott) LGA775
- Материнская плата: Intel D925XECV2 < i925XE Express> LGA775
- Системный диск: 2x 74Gb 10000об./мин Western Digital SATA (RAID 0)
- Память: 2x DIMM Micron DDR2-533 PC2-4300U 512Mb
- Видеокарта: Sapphire Radeon X850XT 256Mb
- Приводы: DVD-RW/+RW SONY DW-D22A, FDD
- Блок питания: OCZ Modstream OCZ-520 12U 520 Вт



Samsung SP2004C

$122

Девайс от **Samsung** показал самый низкий скоростной результат в тесте: пиковая скорость чтения составила всего около 56Mb/s, а опустилась она и вовсе до уровня в 30Mb/s. Не выделился он и временем доступа, только лишь 14,1 мс. Взглянув на график, ты можешь увидеть на нем отсутствие значительных погрешностей, за исключением странного небольшого «проседания». Кроме того, жесткий диск отлично показал себя в плане нагрева: температура в процессе тестирования не превысила 40 градусов, что выгодно отличает его от большинства других устройств. Радует и финансовая сторона вопроса – стоимость гигабайта составляет всего 61 цент. Так что если тебя не пугает скорость накопителя (не самая, кстати, плохая, если судить объективно), то за относительно невысокую цену ты можешь стать обладателем целых 200Gb.



ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Объем, Gb:	200
Скорость вращения шпинделя, об./мин::	7200
Объем кэша, Mb:	8
Интерфейс:	Serial ATA
Размеры, мм:	101,6x146x25,4



Seagate ST3250823AS

$140

Компания **Seagate** в очередной раз подтвердила свой статус производителя отличных накопителей вне зависимости от типа или интерфейса. Пиковая скорость чтения у этой модели составила около 67Mb/s, что позволило ей стать одним из лидеров нашего теста. К тому же график сам по себе получился довольно плавным. По прочим характеристикам накопитель показал себя довольно хорошо: к ним можно отнести сносный нагрев (48 градусов) и экономное расходование ресурсов процессора, который при работе с диском загружался не более чем на 8,5%. Напомним, что это второй по величине объема накопитель в нашем тесте, и его размер составляет 250Gb. По нашему мнению, он способен удовлетворить любые твои потребности, начиная от хранения игр и заканчивая фильмами и видеомонтажом. На примере этой модели ты лишний раз можешь наблюдать, как с ростом объема уменьшается его стоимость – здесь она составляет 0,56 доллара за мегабайт.



ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Объем, Gb:	250
Скорость вращения шпинделя, об./мин::	7200
Объем кэша, Mb:	8
Интерфейс:	Serial ATA
Размеры, мм:	101,6x147x26,1



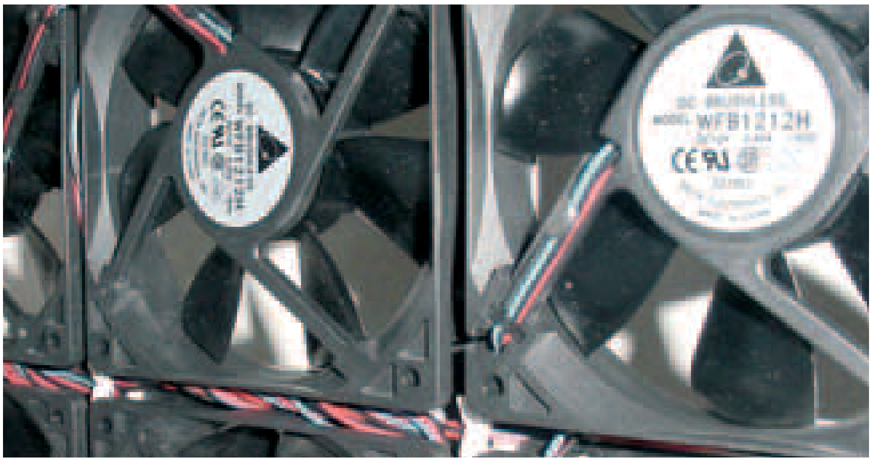
ВЫВОДЫ

Итак, за прекрасный показатель скорости чтения данных, наличие встроенной поддержки Serial ATA и, разумеется, большой объем дискового пространства, награду «Наш выбор» получает винчестер *Maxtor 6B300S0*.

За практически все вышеперечисленное, но уже в сочетании с выгодной ценой, изделию *Seagate ST3250823AS* присуждается «Лучшая покупка».

Напоследок подчеркнем главный вывод нашего теста: IDE-решения еще могут быть актуальными, так как пропускная способность интерфейсов остается практически невостребованной из-за технологических ограничений. Самые быстрые из них пока редко достигают отметки даже в 70Mb/s.

P.S. Какой бы винчестер ты не выбрал, советуем не забывать про его охлаждение. Иначе в один «прекрасный» момент ты можешь потерять все файлы.



Test_lab выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компаниям USN Computers (т. 775-8202, www.usn.ru), а также российским представительствам компаний Maxtor, Seagate и Western Digital

Seagate ST3200822A

$105

Вот мы и подошли к единственному накопителю в обзоре, базирующемуся на медленно устаревающем IDE-интерфейсе. Отжил свое он или нет – спорный вопрос, но это, в общем-то, не сильно отразилось на его скоростных показателях. Достаточно взглянуть на графическое представление результатов теста, чтобы понять, что жесткий диск никоим образом не отстает от своих более современных SATA-собратьев. И все же, как нам кажется, полностью реализовать себя он не смог: при внимательном рассмотрении графика можно заметить, что скорость сразу же достигла максимальной пропускной способности интерфейса и застыла на отметке 66Mb/s. Впечатлил низкий уровень загрузки процессора – в районе 6%, а вот температура девайса, достигающая 50˚, уже не столь порадовала – в слишком тесном корпусе она легко сможет достичь и большего значения.



ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Объем, Gb:	200
Скорость вращения шпинделя, об./мин::	7200
Объем кэша, Mb:	8
Интерфейс:	Ultra ATA
Размеры, мм:	101,6x147x26



Western Digital WD1200JD

$80

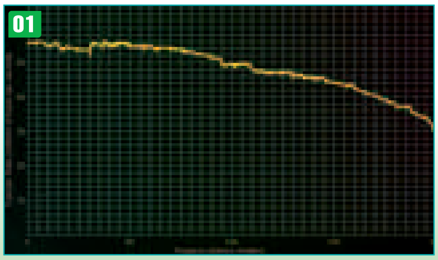
120-гигабайтный накопитель от Western Digital сразу же порадовал нас малым временем доступа (что, впрочем, неудивительно в условиях его относительно невысокого объема), а также просто «ледяным» поведением. Его температура не превысила даже отметки в 39 градусов! Тем не менее, по скорости чтения данных этот «хард» оказался на предпоследнем месте, опередив лишь модель от Samsung – пиковая скорость чтения составила около 58Mb/s. Интересно выглядит и график чтения: практически в каждом 10-гигабайтном сегменте наблюдаются кратковременные, но ощутимые падения скорости. Но эти данные не должны наводить на грустные мысли – такая манера работы с данными, как показывает практика, свойственна всем накопителям Western Digital. Последнее, но не менее важное из того, что можно сказать об этом жестком диске – он абсолютно непритязателен к ресурсам процессора, которые используются во время чтения данных лишь на 4,5%.

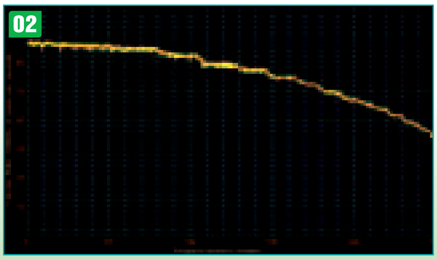


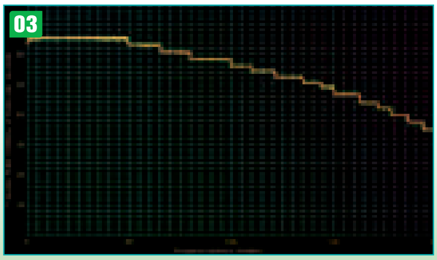
ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Объем, Gb:	120
Скорость вращения шпинделя, об./мин::	7200
Объем кэша, Mb:	8
Интерфейс:	Serial ATA
Размеры, мм:	101,6x147x26

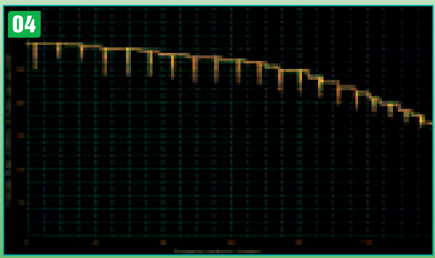


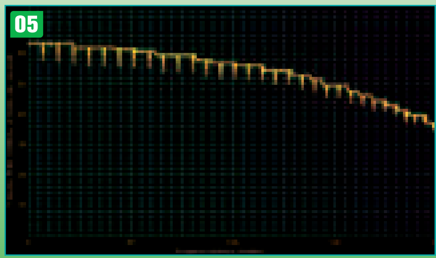
Зависимость скорости чтения/записи данных от объема передаваемой информации

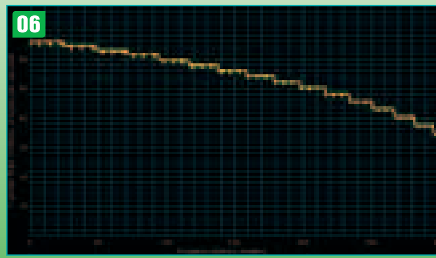












01 У накопителя от **Samsung** с объемом 200Gb наблюдается самая невысокая скорость в тесте.

02 У 250-гигабайтного **Seagate** отличный график: без провалов и с отличной пиковой скоростью.

03 Результат, полученный на *IDE*-винчестере от **Seagate**, отличается стабильностью.

04 У 120-гигабайтного накопителя от **WD** видны регулярные проседания скорости чтения.

05 Модель *WD2000JD*: провалы уже меньше, общая скорость чтения выше, чем у «братца».

06 У жесткого диска от **Maxtor** просто отличный график: без спадов и с отличной скоростью.

Western Digital WD2000JD

$105

Очередной жесткий диск от **Western Digital** отличился от предыдущей модели не только увеличенным на 80Gb объемом, но и скоростными показателями – здесь, к нашей радости, они оказались повыше. Так, пиковая скорость чтения у WD2000JD составила почти 64Mb/s, что примерно на 10% выше, чем у 120-гигабайтного «младшего брата». Но увеличение размера повлекло за собой увеличение и других рабочих показателей: за время тестирования накопитель нагрелся до 43˚ (что, впрочем, все равно является одним из лучших результатов), а время доступа составило уже 13,6 мс. Пожалуй, экономичность – наиболее привлекательное качество этой модели: мы посчитали, что стоимость гигабайта составляет всего 0,53 доллара! Да и вообще, цена этого устройства, соизмеримая с ценой аналогичного *IDE*-накопителя от **Seagate**, просто не может не радовать.



ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Объем, Gb:	200
Скорость вращения шпинделя, об./мин::	7200
Объем кэша, Mb:	8
Интерфейс:	Serial ATA
Размеры, мм:	101,6x147x26,1



Maxtor 6B300S0

$198

Еще до прогона всевозможных тестов этот HDD внушает уважение своей заявленной емкостью. Целых 300Gb может с лихвой хватить самому привередливому юзеру (меломану, геймеру или кинолюбителю), не привыкшему скидывать ненужные файлы на CD/DVD-болванки и проводить регулярную чистку системы. Интерес к диску подогревает и великолепная скорость чтения данных, в максимальных значениях составляющая 66Mb/s. Чуть хуже обстоят дела со временем доступа (15,6 мс), что в некоторой степени можно объяснить большой вместимостью накопителя, и с показаниями температуры – 51˚. Стоимость гигабайта у этой модели 66 центов. На наш взгляд, совсем не дорого, принимая во внимание наличие 16Mb кэша.



ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Объем, Gb:	300
Скорость вращения шпинделя, об./мин::	7200
Объем кэша, Mb:	16
Интерфейс:	Serial ATA
Размеры, мм:	101,6x147x26,1



Путиков Дмитрий test_lab
(test_lab@gameland.ru)

KOSS SB/45



ОГОЛОВЬЕ

Удобная и мягкая дуга, соединяющая «чашки» и предназначенная для фиксации наушников на голове, позволит наслаждаться музыкой так долго, как тебе этого хочется. Это один из ключевых элементов конструкции, отвечающий за ощущение комфорта.

АМБУШЮРЫ

Мягкие валики, сделанные из приятного на ощупь кожзаменителя, плотно облегают уши (закрытый тип наушников) и берегут твой слух от внешних шумов. Окружающие будут спасены от твоей музыки: даже при максимальном уровне громкости звук не проникает наружу.

МИКРОФОН

Динамический микрофон упрощает общение во время сетевых игр и дарит свободу действий: не нужно быть привязанным к настольному спикеру.

ДИАФРАГМА

Полимерная и покрытая титаном, она обеспечивает высочайшее, безукоризненно естественное качество воспроизведения. В наушниках закрытого типа внешняя сторона «чашки» непрозрачна для звука, и, таким образом, обеспечивает прекрасную звукоизоляцию и мощное объемное звучание.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- Диапазон воспроизводимых частот: от 18 до 20 000Hz.
- Высокое входное сопротивление (100 Ом) обеспечивает чистоту звука.
- Соотношение сигнал/шум меньше 0.2%.
- Длинный шнур (2,5 метра) в сочетании с микрофоном дарит свободу действий на рабочем месте.
- Закрытый тип амбушюр.
- Складывающийся корпус для удобства хранения и транспортировки.
- Двойной разъем 3,5 мм.
- Вес 300 г.
- Прогнозируемая розничная цена – 50 у.е.
- Как и на всю продукцию **KOSS** на модель SB/45 предоставляется пожизненная гарантия.

МЕЖДУ ПРОЧИМ

Джон Си Косс (John C. Koss) основал одноименную компанию в 1953 году. Начав с бизнеса по прокату телевизионных приемников в больницах, уже в 1958 году он совместно с **Мартином Лангом** (Martin Lange) представил новую модификацию фонографического аппарата на Hi-Fi шоу в Миллуоки. Совершенно неожиданно настоящим хитом стали авиационные наушники, с помощью которых демонстрировались возможности фонографа. И Джон Косс фактически стал основателем мировой индустрии персонального аудио. К концу 80-х фирма **Koss** выпускала 60% всех стереонаушников, подключаемых к домашним стереосистемам. В настоящее время первая модель SP/3 демонстрируется в Смитсоновском Национальном Музее Истории и Технологии.

ВОРВИСЬ В ЛЕТО

17-19 июня 2005

ПОЙМАЙ МЕЧТУ НА СКОРОСТИ ВЕТРА

СК «ОЛИМПИЙСКИЙ»

МОЛОДЁЖНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ

СЛИЯНИЕ

BMX STREET JAM

ПАРК ПРИКЛЮЧЕНИЙ

НОРД ШОР

Турнир по ПЛЯЖНОМУ ВОЛЕЙБОЛУ

Мини - ФУТБОЛ

Пенная ДИСКОТЕКА конкурс "Мокрая майка"

ВИРТУАЛЬНЫЕ БОИ

ГРАФФИТИ ШОУ

www.joyn.ru

Тел.: (095) 101 2274, Факс: (095) 291 2175

info@global-expo.ru

test_lab(test_lab@gameland@ru)

АНИЗОТРОПИЯ ПРОТИВ АНТИАЛИАСИНГА

КРАТКИЙ ОБЗОР СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ТЕКСТУРИРОВАНИЯ

Современная графика в играх – целая отрасль науки, на которую расходуются сотни миллионов долларов. Сколь бы мощным ни был процессор и как быстро ни работала бы память, игрушка должна не только «летать» при 60 кадрах в секунду. Главное, чтобы изображение на экране радовало глаз и душу геймера, потратившего несколько сотен условных единиц на очередную обновку для PC.



Качество картинки, в свою очередь, обеспечивается при помощи специальных трехмерных эффектов. К примеру, если раньше взрыв был всего лишь примитивной анимацией из желтых и красных пикселей, то в нынешних играх для его создания применяется добрый десяток различных технологий. Главными (а также самыми зрелищными и ресурсоемкими) являются *«Анизотропная фильтрация»* и *«Антиалиасинг»*. О том, что кроется под этими страшными словами, мы и поговорим в данной статье.

ЧЕМ ДАЛЬШЕ ЛЕС – ТЕМ ХУЖЕ ЕЛКИ

Все без исключения трехмерные сцены в современных играх создаются путем проектирования объемных моделей, состоящих из полигонов и наложения на них текстур. Если с полигонами все более-менее понятно (по сути, это голые каркасы объектов, состоящих из линий), то с процессом наложения текстур все намного интереснее. Представим себе какой-либо 3D-экшен. Допустим, игрок стоит перед зданием. Весь дом покрыт высококачественной текстурой – так как в поле зрения находится лишь одно здание, ресурсов ПК вполне хватает для хранения ее в высоком разрешении. Стоит персонажу отойти, и его взгляду откроется уже несколько зданий. Еще дальше – с десяток. Хранить десять объектов в высоком качестве позволит далеко не каждая видеоплата и компьютер. Поэтому, как только мы удаляемся от цели наблюдения, она сразу же покрывается текстурой существенно меньше качества – пиксели в таком случае визуально становятся более размытыми и требуют уже не столь много бесценной памяти. В целом, на качество графики это не сильно влияет: издали особо и незаметно, что дом стал размытым. Однако проявляется весьма неприятный эффект: края текстур, особенно при взгляде под углом, становятся как бы зазубренными. Иногда из-за недоработок программного кода данный эффект может проявиться и вблизи.
Для борьбы с этими неровностями и была введена технология анизотропной фильтрации.



ANISOTROPY (AF)
В биологии этот термин означает способность органов растений под воздействием одного и того же фактора среды принимать различные положения. В компьютерной графике анизотропная фильтрация в определенной пропорции увеличивает резкость текстуры (выбирается режим от 2x до 16x). Разумеется, «нештатное» увеличение разрешения не может быть «бесплатным»: анизотропия является одним из самых ресурсоемких эффектов в 3D-играх, и позволить себе его могут лишь обладатели мощных и современных графических адаптеров.

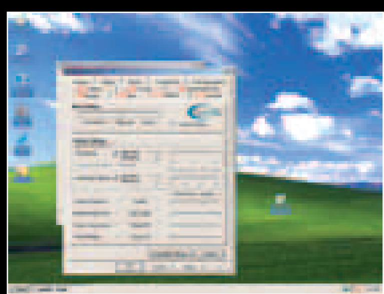


ANTIALIASING (AA)
Этот эффект обрабатывает исключительно границы объектов, но зато сразу увеличивает их четкость в несколько раз. Похожий механизм используется при сглаживании шрифтов в *Windows XP*. Посмотрите на рисунок: краевое сглаживание корректирует цвет пограничных пикселей (они выделены белым) в сторону цвета противоположной зоны. Степень этой подстройки для каждого пикселя рассчитывается сложным образом, но главным фактором является близость его центра к границе цветовой зоны.

НА ПЕРЕДНЕМ КРАЕ

Антиалиасинг решает схожую задачу, но работает исключительно вдоль контура объекта, за счет чего и называется «краевым сглаживанием». Несмотря на то, что антиалиасинг и анизотропная фильтрация выполняют аналогичные задачи, для обеспечения идеального качества графики все же стоит использовать их совместно. Разумеется, для этого опять-таки нужна мощная видеоплата, не самый слабый процессор, и достаточное количество оперативной памяти. Стоит также отметить, что даже все современные технологии вместе взятые не смогут исправить халтурную работу программистов и дизайнеров. Если в игре изначально использовались текстуры низкого разрешения, то даже на связке из двух *GeForce 6800 Ultra* добиться сколько-нибудь заметного их улучшения невозможно в принципе. Поэтому все огромные суммы, потраченные на разработку этих технологий (например, **ATI** заявляет о планах инвестировать несколько миллионов долларов в исследовательский центр компании в Индии), не помогают создателям игр, а лишь выделяют среди них лучших. Что, впрочем, вполне справедливо.

Кстати



Для лучшего соотношения производительности и качества советуем установить значения *AF* и *AA* на автоопределение. Делается это в драйверах видеокарты, в настройки которой можно попасть через «Свойства экрана». В опциях *OpenGL* и *Direct3D* поставь галочки так, чтобы уровень анизотропной фильтрации и степень сглаживания (AA) выбирались приложением.

НАША ЛЕТОПИСЬ:



фото Алекс Федечко-Мацкевич www.afm.spb.ru

11 августа 2002 года. Фестиваль "Нашествие". Ипподром г. Раменское.

Шнур и Гарик Сукачев обсуждают совместное выступление. Лидер "Неприкасаемых" только что попробовал себя в качестве бэк-вокалиста "Ленинграда".

101,7fm НАШЕ РАДИО

Лицензия: серия РВ N7292 от 16 июня 2003 года.

БЮДЖЕТНЫЕ НОУТБУКИ С МОЩНОЙ ГРАФИКОЙ

Антон Карпин, test_lab
(test_lab@gameland@ru)

iRU Stilo 6054 vs MSI MegaBook M510A

С наступлением летнего сезона каждого геймера посещают грустные мысли. Надо бы радоваться желанному отдыху, но как оставить дома любимые игры? Не возить же с собой на дачу, в конце концов, рюкзак с монитором и системным блоком. Мы протестировали два недорогих ноутбука с мощными видеокартами и попытались выяснить, смогут ли они хотя бы отчасти заменить домашний компьютер. Итак, на наш импровизированный ринг выходят *iRU Stilo 6054* ($1150) и *MSI MegaBook M510A* ($1300).

iRU Stilo 6054

- Экран: 15,4" WXGA
- Процессор: Celeron M 320 1,3GHz (512Kb Cache)
- Жесткий диск: 40Gb (5400rpm)
- Видеокарта: ATI Mobility Radeon 9700 128Mb
- ОЗУ: 256Mb DDR PC2700
- Привод: DVD-CDRW
- Вес: 2,8 кг
- Цена: $1150



MSI MegaBook M510A

- Экран: 15" XGA
- Процессор: Pentium M 1,5Ghz (1Mb Cache)
- Жесткий диск: 40Gb (5400rpm)
- Видеокарта: ATI Mobility Radeon 9700 64Mb
- ОЗУ: 256Mb DDR PC2700
- Привод: DVD-CDRW
- Вес: 2,9 кг
- Цена: $1300

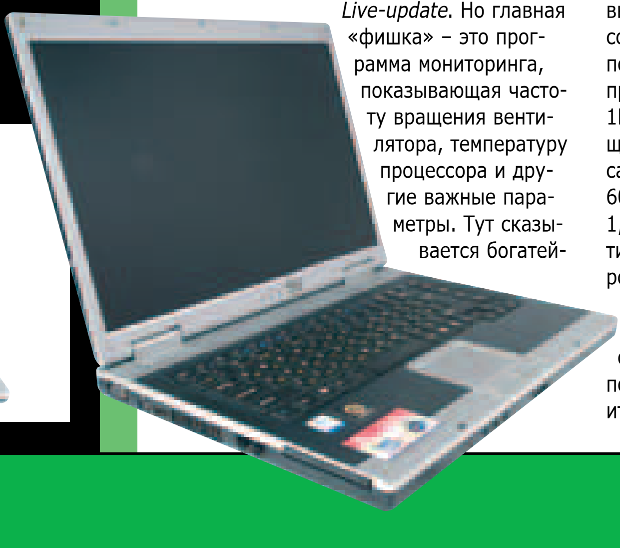


ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Ноутбук *iRU 6054* весом 2,8 кг от компании **«НКА Групп»** (владеющей маркой *iRU*) принадлежит к корпоративной линейке *Stilo*. Внешне он напоминает уверенного в себе менеджера, в котором ни за что не угадаешь завсегдатая клубной тусовки. Компьютер от **MSI** (2,9 кг) в открытом состоянии украшает темная лакированная полоса над клавиатурой, на которой расположены большая кнопка включения, клавиши быстрого вызова электронной почты, беспроводной сети и других приложений. Кроме того, *M510A* обладает интересной особенностью под названием *Funky Frame*. Если снять верхнюю часть крышки, то под пленкой можно разместить любую картинку. Вероятно, туда есть смысл вложить расписание занятий или фото любимой кошки. Каждый из соперников показал неплохую дизайнерскую школу, поэтому счет на нашем «табло» становится 1:1.

КОМПЛЕКТАЦИЯ И СОФТ

В комплекте с iRU Stilo шел приятный сюрприз – матерчатая сумка с множеством полезных кармашков. В коробке мы также обнаружили телефонный шнур для модема, кабель для подключения телевизора S-Video-RCA, а также пакет с инструкциями и драйверами. Преимущество *MegaBook*'а обозначилось в тот момент, как только мы включили M510A: богатый набор софта от **Cyberlink** для записи CD-R/RW, просмотра DVD и редактирования мультимедиа; интересный проигрыватель от **Realtek**; утилита автоматического обновления драйверов *MSI Live-update*. Но главная «фишка» – это программа мониторинга, показывающая частоту вращения вентилятора, температуру процессора и другие важные параметры. Тут сказывается богатейший опыт MSI в производстве видеокарт и материнских плат. На оба устройства была предустановленна операционная система *Windows XP Home Edition*. Таким образом, в «бонусном» разделе мы объявляем очередную ничью, и счет – 2:2.



УДОБСТВО РАБОТЫ

Открывать устройство от iRU не совсем комфортно – к скользкому ползунку надо приноравливаться. В этом плане M510A показал себя с лучшей стороны: оригинальная круглая кнопка с правой стороны работает отменно. Пересаживаясь с настольного на переносной компьютер, часто приходится привыкать к слегка нестандартной клавиатуре. Не стали исключением и ноутбуки от iRU и MSI, разместившие клавишу "Fn" (для регулировки яркости и громкости совместно с кнопками из ряда "F1 – F12") в нижнем левом углу, что при печатании «вслепую» приводит к путанице с "Control". Тем не менее, за счет широкого корпуса раскладка у iRU Stilo удобнее. Нам не очень понравилась клавиша включения у MSI, распространяющая голубой свет в радиусе полуметра. По совокупности модель 6054 выходит вперед, и счет становится 3:2 в ее пользу.

ВОЗМОЖНОСТИ

Главное аппаратное достоинство участников теста – видеокарты *ATI Mobility Radeon 9700*. Хотя быстрые *PCI-E* графические решения (*ATI X300/X600*, *GeForce 6600/6800*) уже проникают на рынок переносных компьютеров, широкого распространения они пока не получили, а значит и цены них до сих пор слишком высоки. Объем видеопамяти у Stilo 6054 составляет 128Mb, а у MSI – 64Mb. В пользу модели M510A говорит наличие процессора *Pentium M 1,5GHz* с кэшем 1Mb, поддерживающего энергосберегающие технологии *Centrino*. iRU оснастил самую дешевую конфигурацию модели 6054 «камнем» *Celeron M* с частотой 1,3GHz. Объемы жестких дисков и оперативной памяти рассматриваемых устройств одинаковы – 40Gb (5400 оборотов в минуту) и 256Mb *DDR PC2700* соответственно. Что важнее, процессор или объем видеопамяти, покажут тесты, а пока фиксируем в этом раунде ничейный итог, а значит и счет – 4:3.

ПОДКЛЮЧАЕМСЯ

Оба ноутбука оборудованы практически максимальным набором разъемов. Не хватает лишь инфракрасного порта, *Bluetooth* и FDD. В остальном все очень похоже: гнездо S-Video для подключения к телевизору, разъемы RJ-11 (модем) и RJ-45 (сеть), слот PCMCIA, 3 порта USB2.0, IEEE 1394, SPDIF, вход для внешнего микрофона и устройство для чтения карт MS/MMC/SD (MSI дополнительно поддерживает SM). Оптический привод DVD-CDRW у iRU расположен справа, а на MSI он слева. От своего соперника коренной «тайванец» также отличается наличием порта LPT и модуля беспроводной связи *Intel Pro/Wireless 802.11 b/g*. Модель iRU 6054 может похвастаться встроенным микрофоном и потенциально готов к установке беспроводной связи (внутри корпуса есть антенна). Кстати, и то, и другое устройство прекрасно поддается апгрейду: отсеки жесткого диска, памяти, *mini-PCI* (для карточки *Wi-Fi*) и CPU не запломбированы. Приблизительный паритет, счет становится 5:4.

МАТРИЦА И ЗВУК

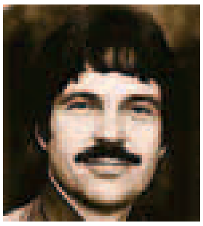
Ноутбук от iRU укомплектован широкоэкранной матрицей *WXGA* с диагональю 15.4 дюйма и разрешением 1280x800 пикселей. Производители, даже в не самых дорогих моделях, «затачивают» такие дисплеи под мультимедийные приложения. Модель Stilo 6054 обладает великолепными для ноутбука углами обзора, поэтому фильмы смотреть можно в большой компании. Стоит отметить удобство работы с электронными таблицами и графическими редакторами. Однако необходимо выделить ряд негативных моментов. Во-первых, в некоторых играх по краям будут черные полосы; а во-вторых – видеокарта может не справиться с высоким разрешением. Матрица в MSI не выделяется среди 15-дюймовых конкурентов. Тем не менее, она довольно быстрая (шлейф в программе ***TFT test*** был практически незаметен). Акустическая система у iRU оборудована сабвуфером и выдает приличные «басы» в играх. MSI отметился средней громкостью и неплохим качеством воспроизведения. На наш взгляд, по итогам «изобразительно-звуковой» части дуэли победил iRU, а стало быть, 6:4 в его пользу.

ШУМ, НАГРЕВ И ВРЕМЯ РАБОТЫ

Наши участники на протяжении всего теста демонстрировали весьма молчаливое поведение, что приятно удивило, учитывая наличие мощных видеокарт на борту. Вместе с тем, ноутбук от MSI, оснащенный фирменной системой охлаждения ACS, немного вышел вперед: при работе с текстом его вентилятора практически не было слышно, чего не скажешь о сопернике. Подчеркнем, что «камень» у ноутбука тайваньской компании умеет понижать частоту при уменьшении нагрузки, а Celeron M, которым был укомплектован наш вариант Stilo 6054, лишен такой возможности. В результате его системе охлаждения необходимо каждые 3-4 минуты включать кулер на полные обороты даже в процессе чтения новостей и переписки по ***ICQ***. При подобном режиме работы iRU от батареи 4400mAh продержался два часа, а 510-й (2200mAh) не отключался целых 155 минут. В играх эти показатели были гораздо скромнее: приблизительно один и полтора часа соответственно. Модель от MSI охлаждается столь эффективно, что ее можно спокойно держать на коленях, даже если ты шортах. За счет бесшумности и «хладнокровия» M510A почти догоняет конкурента: 6:5.

ПРОВЕРЯЕМ В ИГРАХ

Мы протестировали возможности ноутбуков в ***FarCry***, ***Half-Life2***, ***The Chronicles Of Riddick: Escape From Butcher Bay*** (средние настройки качества) и бенчмарках ***3DMark2001 и 3DMark03*** (установки по умолчанию). Благодаря мощному процессору модель M510A выигрывает практически во всех приложениях, показывая в 3DMark03 почти на 500 «попугаев» больше, а вот iRU Stilo не спасает даже больший объем видеопамяти. Окончательный результат – 6:6. Боевая ничья.



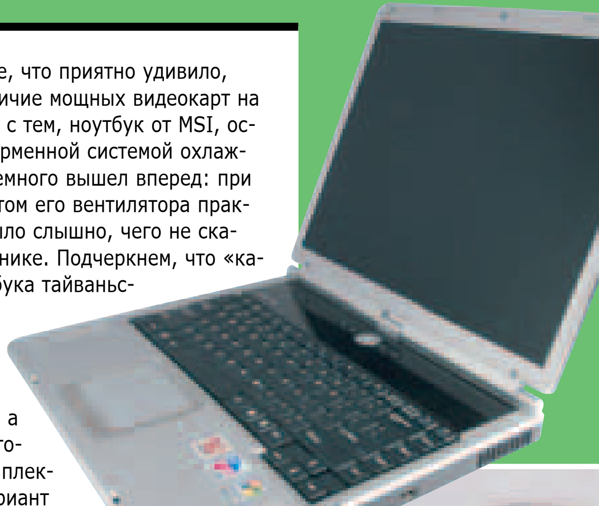
ОТЕЦ

Считается, что прототип первого ноутбука под названием Dynabook был разработан в 1979 году. Создал его экс-гитарист и электронщик Алан Кей, стоявший, между прочим, у истоков возникновения легендарной компании Apple. Спустя четверть века фирма Intel выпустила наиболее успешное универсальное решение в истории мобильных компьютеров под маркой Centrino, объединившее чипсет, процессор и беспроводную сеть Wi-Fi в один мощный кулак, цель которого – обеспечить максимальное время автономной работы.



РОДИНА

Голландия – страна сыров, в Чехии специализируются на пиве, а ноутбуки – вотчина тайваньских компаний. Местные производители, поставляющие 70% всех переносных компьютеров, обычно не представляют их под своей маркой, а продают готовые решения для известных брэндов, таких как Dell и HP. В прошлом году продажи ноутбуков от мирового лидера Quanta достигли уровня 11 миллионов единиц продукции, на втором месте стоит Compal (7.5 млн), а тройку лидеров замыкает Inventec с 2.7 млн. К концу 2005 года Тайвань сосредоточится исключительно на разработке платформ, а 99% всех «лэптопных» заводов переведут на территорию Китая.

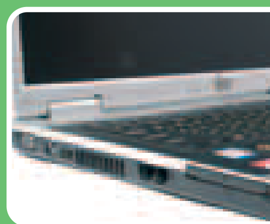




Батарея у *MegaBook* находится спереди, а основные разъемы – сзади.



Так происходит смена картинок *Funky Frame* на *MegaBook*.



Большинство разъемов *iRU Stilo 6054* расположены слева и спереди.

Заключение

Подводя итог, можно отметить, что оба ноутбука показали себя вполне достойными кандидатами на замену настольного компьютера в полевых условиях. Современные игры на них прекрасно работают. Вполне вероятно, что какие-то возможности покажутся тебе более важными, а что-то из функций ты никогда не будешь использовать. У каждого своя голова на плечах, а мы лишь надеемся, что наш субъективный взгляд на эти два устройства поможет тебе сделать правильный выбор.

Показатели в бенчмарках

	iRU	MSI
3DMark2001	9262	10309
3DMark03	2361	2826

Производительность ноутбуков в играх

	iRU	MSI
Half-Life 2	30 FPS	34 FPS
FarCry	64 FPS	67 FPS
The Chronicles Of Riddick: Escape From Butcher Bay	21 FPS	26 FPS

Test_lab выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании «Инлайн» (т.(095) 941-6161, www.inline-online.ru) и российскому представительству MSI (www.microstar.ru).

ТИХО И МОЩНО

КАК СДЕЛАТЬ МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ PC ТИХИМ

Александр Шуваев
test_lab(test_lab@gameland.ru)



СОВЕТЫ

В теплый период можно снять с корпуса крышку, но помни, что в этом случае направления воздушных потоков трудно предугадать. Проверь температуру основных устройств (подойдет программа мониторинга *SpeedFan 4.23*).

Контролируй изменение характеристик *S.M.A.R.T.* накопителя (с помощью программы *GetSMART*). Если за месяц они снизятся на 10-15%, установи на жесткий диск отдельный кулер.

Перегрев микросхем памяти видеокарты определить очень легко: изображение «рассыплется» на квадратики. Лучше не дожидаться этого, а наклеить на чипы небольшие радиаторы.

Проверь блок питания программой *Hardware Monitor*. Запиши текущие уровни напряжения, а потом запусти «тяжелую» демку. Если значения +5V и другие падают на несколько десятых – меняй БП.

Приближается лето. Одни достают ролики, другие подтягивают цепь на своем байке, ну а геймеры начинают задумываться о своем здоровье. Ведь работающие в жару на всех оборотах кулеры не способствуют восстановлению нервной системы после продолжительных баталий. Итак, сегодня мы сделаем твой компьютер тише.

Как и любое улучшение, это потребует финасовых вложений, но в данном материале мы рассмотрим варианты с наименьшими потерями в деньгах и наибольшей отдачей в производительности. Будем исходить из того, что у тебя стандартный блок, а также мощные процессор и видеокарта. Скорее всего, твое оборудование неплохо греется, и летом проблема охлаждения не будет казаться такой же простой, как несколько месяцев назад. Так давай же пройдемся по всем особо горячим системам компьютера, которые оснащены вентиляторами – ведь именно они создают основной шум при работе. Начнем, пожалуй, с блока питания.

БЛОК ПИТАНИЯ

Одним из свойств импульсных БП является сильное тепловыделение при большой нагрузке. Если там еще установлен кулер с автоматической, а не ручной регулировкой скорости вращения лопастей, то хороший шум тебе обеспечен. Гигантский и громкий серверный БП для покупать не стоит, но и сильно экономить не советуем: дешевое устройство способно вывести из строя компьютер. Если на твоей материнской плате вспухли конденсаторы, скорее всего причина в БП.

ВИДЕОКАРТА

Более менее серьезные видеокарты, начиная с *Radeon 9600* или *GeForce 5700*, имеют тепловыделение на уровне 45-75 Вт и больше. Согласись, немало, с учетом того, что *AMD 64 3400+* имеет показатели на уровне 80-90 Вт. Чаще всего изготовители экономят на установке хороших медных радиаторов и используют алюминиевую пластину с маленьким кулером. Естественно, чтобы охладить чип, вентилятор работает изо всех сил и производит неприятный звук, в сравнении с которым пылесос «Урал» можно посчитать мухой, бьющейся об стекло.

А теперь перейдем к самой объемной и интересной части – охлаждению процессора.

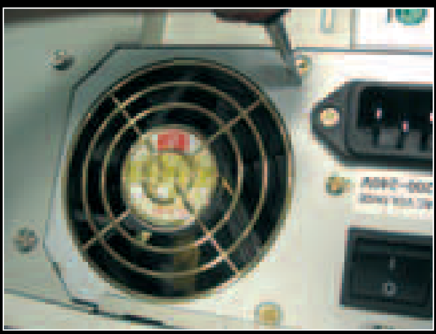
ПРОЦЕССОР

В названии кулеров от **Zalman** – *6000 Cu* и *7000 Cu* обрати внимание на приставку "Cu", она гарантирует тебе полностью медный радиатор. Существуют вариации исполнения: "*AlCu*" – алюминиево-медный радиатор (алюминий преобладает), "*Al*" – полностью алюминиевый. Будет выбор – не пожалей своих кровных на полностью медное изделие.

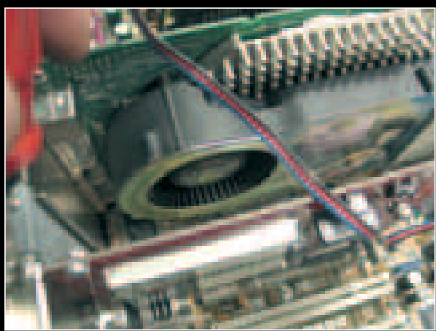
Большой медный радиатор можно охлаждать медленным кулером, который шумит меньше. Но инженеры Zalman пошли дальше и поставили крупный вентилятор, причем за счет размеров лопастей им удалось уменьшить скорость и шум, не теряя в эффективности охлаждения.

Если модный ныне *Zalman 7700 Cu* для тебя дороговат, подойдет его китайский аналог *Ice Hammer IH3875WV*.

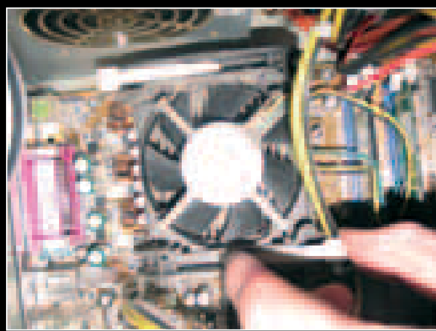
Экстремальным выбором для поборников тишины станет система водяного охлаждения, в народе – водянка. В чем же ее прелесть? Компрессор может быть тише простейшего вентилятора, а охлаждать чип эффективнее килограммового кулера. Минусом является цена, которая редко опускается ниже 100 долларов за всю систему. Сложность в ус-



БЛОК ПИТАНИЯ
Лучше всего купить блок питания с большим вентилятором. Чаще всего такой кулер заменяет одну из стенок девайса. Увеличенный диаметр позволяет нормализовать поток воздуха и снизить звуковое давление за счет значительной площади лопастей и меньших оборотов, которые в некоторых случаях можно регулировать вручную.



ВИДЕОКАРТА
Улучшить охлаждение видеокарты можно с помощью покупного комплекта. Некоторые производители выпускают медные кулеры для конкретных моделей графических адаптеров, как, например, Titan для *GeForce 4200/4600*. Однако владельцев самых новых видеорешений сторонние разработчики пока не слишком балуют.

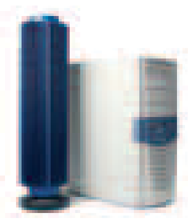


ПРОЦЕССОР
Если тебя не устраивает повышенный шум от процессорного вентилятора, можно выбрать компромиссный вариант и поискать кулер с автоматической подстройкой частоты вращения в зависимости от показаний встроенного в радиатор термодатчика. Перед установкой не забудь о термопасте (лучше *КПТ-8*).

тановке также не способствует их широкому распространению. Кроме того, не все водянки тихие, так как многие из них все-таки снабжены шумным вентилятором на радиаторе. Как ты догадался, и тут не обошлось без известного борца за тишину. У *Zalman Reserator* основная емкость является одновременно и рассеивателем тепла с ребрами по всей площади. Уже внедренный сменный компрессор работает очень тихо, но продуктивно. За счет того, что эта огромная колонна с водой (2,5 литра) имеет большую площадь ребер радиатора, вентилятор ей не нужен. В дополнение ко всему, ты можешь пополнить систему насадкой для GPU видеокарты, чем избавишься от необходимости покупки кулера. Не забудь про термопасту, которую следует обязательно тонким слоем нанести на процессор (и чипсет видеокарты), прежде чем устанавливать радиатор. И прогоняй все это в сборе хотя бы полчаса, перед тем как монтировать все на компьютере. Необходимо «покараулить» возможную течь.

НО ЭТО ЕЩЕ НЕ ВСЕ...

Всегда есть над чем работать. Если у тебя установлены кулеры на винчестер, советуем их сменить на систему охлаждения на основе *Heat Pipe* (тепловые трубки). Несколько фирм уже представили такие решения на российском рынке. Если ты установил радиатор на видеокарту, то тебе точно потребуется хороший воздушный поток в блоке. Для этого необходимо взять несколько кулеров. В идеале – один на вдув (в передней части блока) и один-два на выдув (разумеется, блок питания также вытягивает воздух, но особо на него рассчитывать не следует). Чтобы они не жужжали, словно хор Карлсонов, были разработаны системы регулировки скорости вращения вентиляторов – *реобасы*. Существует множество модификаций: от пошаговой регулировки одного кулера до встраиваемого в панель 5,25-дюймового блока с плавной регулировкой 4-6 устройств. Выбор девайса предоставляется тебе, могу лишь посоветовать взять систему с несколькими термодатчиками и ЖК-дисплеем. Это позволит, независимо от загруженности компьютера, измерять температуру в разных блоках системы и регулировать скорость вращения, тем самым подводя баланс шума и нагрева к необходимому уровню.



Самые лучшие радиаторы не справятся, если лопасти вентиляторов твоего компьютера застревают от накопившейся пыли. Поэтому раз в месяц делай генеральную уборку внутри системного блока. Не забывай также о софтверном охлаждении процессоров. Специальные программы реализуют снижение напряжения на процессоре при определенной загрузке ПК. Хорошо работает программа *8rdavcore* для процессоров *Athlon XP*, но только на материнских платах с набором логики от nVIDIA. Непосредственно AMD разработала и внедрила технологию *Cool'n'Quet*, которая действует схоже с софтверным охлаждением, но уже на уровне железа, что намного надежнее. Аналогичную функцию под названием *AI NOS* устанавливает в некоторых своих платах и ASUS: производительность растет или снижается в зависимости от приложения.

ВЫВОДЫ

Потребляемая мощность и тепловыделение растут вместе с развитием железных технологий. Когда ты играешь, процессор и видеокарта работают на высоких частотах, выделяя много тепла. Для охлаждения такой системы требуются мощные шумные вентиляторы. Но если ты сидишь в интернете или работаешь над рефератом, тебе нужен тихий режим, при котором компоненты работают на более низких частотах. В результате получается два режима функционирования. Собственно к такой системе, способной подстраиваться под определенную задачу, и надо сейчас стремиться.



Здоровое питание

Мощный блок питания с двумя кулерами – залог хорошего охлаждения и враг тишины. Лучше, если защитная сетка на БП окажется проволочной. Так конструкция будет шуметь меньше всего. Не забывай, что помимо блока питания у нас в системе присутствуют еще минимум 2 кулера – на процессоре и видеокарте. От потребляемой ими мощности зависит нагрев, а значит и скорость вращения вентилятора в блоке питания.



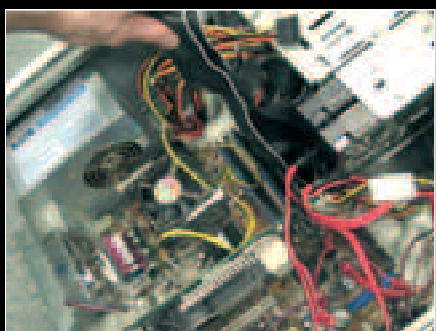
Тихая видеокарта

Вариант пассивного охлаждения *Zalman ZM80A-HP*. Поставляется он в виде конструктора. Учти, что браться за это дело, имея кривые и трясущиеся руки, попросту глупо – зови друзей. Итак, вскрыл упаковку и обнаружил кучу железок. С болтами и радиаторами, я думаю, разберешься, а вот что это за скрученная запаянная трубка? Именно благодаря ей осуществляется теплообмен между двумя радиаторами. Установив девайс на видеочип, мы совершенно обеззвучим видеокарту. Учти, что при этом температура вырастет на 5-15 градусов во время работы, так что позаботься о хорошем воздухообмене в блоке компьютера.



ПОМОЩНИКИ

Если твой системный блок не оборудован вентиляторами на вдув и на выдув – позаботься об этом. Стоят они недорого, устанавливаются легко и дополнительно могут обдувать винчестер с чипсетом. Таким образом, в корпусе твоего компьютера по заданному направлению установится непрерывный воздухообмен.



ЦИРКУЛЯЦИЯ

Чем больше будет пространства в твоем системном блоке, тем лучше станет в нем циркулировать воздух. Поэтому все шлейфы и провода надо аккуратно связать вместе, например, изолентой. Постарайся расположить устройства в PCI слотах (ТВ-тюнер, звуковую или сетевую карту) как можно дальше от видеокарты.



Zalman 7700 Cu – один из самых тихих современных вентиляторных кулеров



Яна и Дмитрий на вручении фантастической премии «Странник».

Отечественные игровые проекты все чаще и чаще создаются на основе книг известных писателей. В этом номере мы предлагаем тебе задушевную беседу с Александром Зоричем, автором трилогии *«Завтра Война»* и сценаристом одноименного космического симулятора от CrioLand. Александр – удивительный человек... Точнее, удивителен тот факт, что он не человек вовсе. Откроем тебе страшную тайну. Александр – двуединая эфемерная сущность, состоящая из Дмитрия Гордевского и Яны Боцман. Или Дмитрия и Яны Зорич, если угодно.

АЛЕКСАНДР ЗОРИЧ

Беседовал: Роман Епишин

«КОГОТОК УВЯЗ – ВСЯ ПТИЧКА ПРОПАЛА»

→ БАЛЕТ И ЛОШАДИ



Яна и Дмитрий очень любят лошадей и верховую езду.

PC ИГРЫ: Как предпочитаете отдыхать после долгого трудового дня? Чем занимаетесь в свободное время, ежели таковое имеется?

Я.З.: У нас с Димой есть душевное хобби – лошади и верховая езда. Любим ходить в конные походы. Большие фанаты горного Крыма, особенно исторических мест. Пожалуй, Крым мы знаем даже лучше, чем родную Харьковскую область. Иногда, когда едем по центральному Крыму на лошадях, татарские женщины к нам обращаются по-татарски – думают, мы свои, местные.

Д.З.: Но не лошадью единой живы... Вторая страсть у Зорича – балетомания. Ходим на все премьеры и гастроли, автографы у балерин просим, без этого никак. В оперу тоже обязательно. Нужно же где-то смокинг проветривать!

PC ИГРЫ: Добрый день. Первый вопрос, который мы просто не могли не задать: как вам удается писать вдвоем? Один работает над одной главой, другой – над следующей? Расскажите, пожалуйста, если не секрет.

Яна Зорич (далее – Я.З.): Добрый день. Хотя мы вместе написали уже пятнадцать книг, универсальная технология сочинительства не выработалась, да она и не нужна. Важнее всего то, что происходит на первом этапе работы. Мы можем несколько месяцев заниматься ничегонеделаньем, ходить по квартире, пить кофе и вино, создавать очередной мир, придумывать образы и характеры, читать справочники, разыгрывать за своих персонажей пространные диалоги... Все это нужно для того, чтобы синхронизировать литературную фантазию, создать общий «архитектурный проект» книги.

Дмитрий Зорич (далее – Д.З.): А все остальное – уже мелочи. Можно разделять работу по главам, можно – по крошечным эпизодикам, можно – по сюжетным линиям. Иногда я сажусь с листом бумаги и говорю: «Ну ладно, просто диктуй мне». Иногда – наоборот, диктую Яне. Все это не имеет большого значения, потому что все равно Яна потом часто переписывает меня, а я – Яну. Мы никогда не спешим, но работаем очень интенсивно. Если надо переработать уже написанную книгу – каждый из нас может сделать это на свой вкус. Причем не один раз. Поэтому, если ткнуть пальцем в любую страницу нашего романа и спросить «А это кто писал?», ответить можно только: Александр Зорич.

PC ИГРЫ: Когда же вы начали работать вместе? И как вам вообще пришла такая идея?

Я.З.: Расскажу, так и быть, всю правду. Только, чур, не смеяться. В 1991 году мы были такими романтичными большеглазыми студентами первого курса. Обожали европейский эпос, фантастику, читали с вечера и до утра, просто глотали книжки. И вот однажды у нас возникла маниакальная идея – написать свой эпос, лучше европейского, лучше Толкиена, в конце концов! И притом, написать в стихах. Скромная такая идея, сами понимаете. Правда, мы догадывались, что в одиночку никто из нас роман в стихах не потянет. Решили: вдвоем будет легче. Будем друг друга дисциплинировать, кофе будем друг другу варить и сигаретами делиться. И мы этот роман написали. Мучались два года, но написали! Роман был ужасен – в художественном плане. И мы никогда его не публиковали, даже в сети. Но именно с этого никудышного первого блина наше соавторство и началось. С тех пор мы написали вместе пятнадцать книг – про Средневековье реальное и вымышленное, про войны будущего и настоящего.

Д.З.: Вот еще забавный, уже почти психиатрический факт: за четырнадцать лет каждодневной совместной работы мы друг другу не надоели. Хотя иногда мы так горячо спорим, что стекла в ок-



ИМЯ
Боцман Яна Владимировна
ДАТА РОЖДЕНИЯ
7 августа 1973 г.
МЕСТО ПРОЖИВАНИЯ
г. Харьков, Украина
ОБРАЗОВАНИЕ
Первое высшее – специальность прикладная математика, второе высшее – философская антропология, кандидат философских наук
В ЧЕМ СЧИТАЕТ СЕБЯ СПЕЦИАЛИСТОМ
История культуры, литература, компьютерные игры
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ МУЗЫКА
Опера Сергея Прокофьева «Война и мир»
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ ИГРА
«Сталинград»
ПОСЛЕДНИЙ ВПЕЧАТЛИВШИЙ ФИЛЬМ
«Послезавтра»
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ КНИГА
Виктор Пелевин, «Священная книга оборотня»
ОБЫЧНО ОДЕТА
Вечернее платье с песцовой горжеткой, каблук 10 см.
НИКОГДА НЕ НОСИТ
Шляпы и футболки с идиотскими надписями
ПО ЖИЗНИ ЛЮБИТ
Орловских рысаков, горы, французскую кухню
ПО ЖИЗНИ НЕ ЛЮБИТ
Болтунов, горчицу, радио «Шансон» в такси



Художник Сергей Рубан.

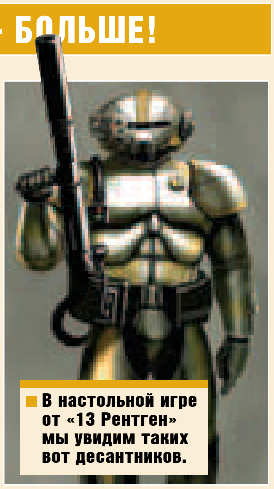


Художник Е. Деко.

ИМЯ
Дмитрий Вячеславович Гордевский
ДАТА РОЖДЕНИЯ
21 марта 1973 г.
МЕСТО ПРОЖИВАНИЯ
г. Харьков, Украина
ОБРАЗОВАНИЕ
Математик (первое высшее), культуролог (второе высшее), кандидат философских наук
В ЧЕМ СЧИТАЕТ СЕБЯ СПЕЦИАЛИСТОМ
В фантастике, философии и компьютерных играх
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ МУЗЫКА
М. Мусоргский, опера «Борис Годунов»
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ ИГРА
«Периметр»
ПОСЛЕДНИЙ ВПЕЧАТЛИВШИЙ ФИЛЬМ
«Герой»
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ КНИГА
Евгений Гришковец, «Рубашка»
ОБЫЧНО ОДЕТ
Джинсы брючного покроя, рубашка, твидовый пиджак, галстук нарциссового цвета, черные замшевые туфли
НИКОГДА НЕ НОСИТ
Кожаные куртки и бейсболки
ПО ЖИЗНИ ЛЮБИТ
Порядок, русский язык, красивых людей, космические программы
ПО ЖИЗНИ НЕ ЛЮБИТ
Цветную капусту, безграмотность, рекламу пива

➔ ДАЛЬШЕ – БОЛЬШЕ!

PC ИГРЫ: Есть какие-то планы на будущее?
Д.З.: Сейчас мы сотрудничаем с фирмой «13 Рентген», разработчиками настольной игры ***«Завтра война. Вторжение Клона»***. Разъясняем особенности нашего мира, предлагаем варианты дизайна… Те же «13 Рентген» имеют и амбициозные планы на глобальную компьютерную стратегию по нашим фантастическим мирам. Мы не будем выступать там в качестве сценаристов, но консультантами – с удовольствием! Также есть надежда в обозримом будущем увидеть убойный шутер по мотивам нашего фантастического романа ***«Консул Содружества»***. Остальное пока – тайна.



В настольной игре от «13 Рентген» мы увидим таких вот десантников.



Яна, Дима и гобелен с собаками.

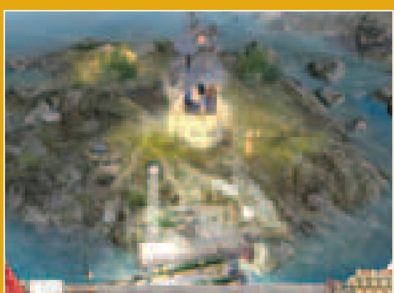
нах дребезжат. Но до рукоприкладства у нас не доходит, заявляю ответственно.

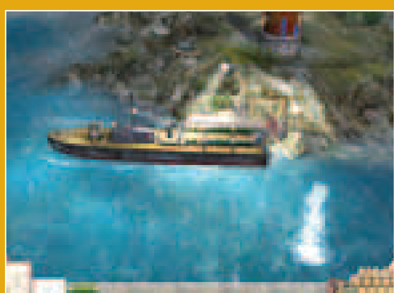
PC ИГРЫ: Ну, раз «ответственно», охотно верим. А с чего вы начинали? Вот, например, в авторах странички «Корабли Античности» сайта X Legio значится некто Александр Зорич. Просто однофамилец?
Я.З.: (*смеется*) Как же – однофамилец! Мы для того и брали редкий псевдоним, чтобы однофамильцев у нас было как можно меньше.
Д.З.: X Legio – наш родной проект. Мы – создатели концепта, редакторы и авторы некоторых материалов. Мы ведь с Яной по второму образованию культурологи (хотя по первому – математики-прикладники), вот и несем военно-историческую культуру в массы!

PC ИГРЫ: Хорошо несете! Помнится, на первом курсе истфака материалы X Legio мне здорово помогли. Наконец, о главном. Играми компьютерными увлекаетесь? Какие любимые?
Д.З.: Не можем назвать себя геймерами, но – поигрываем. Любимые игры – ***Duke Nukem*** и ***«Шторм»***. Из последних отечественных – ***«В тылу врага»***. Ну, конечно же, не прошли мимо ***Half-Life 2***. В ***Quake III*** тоже раньше «рубились».
Я.З.: А вот со стратегиями специально стараемся не связываться. Это отдельный гигантский мир, в котором очень легко заблудиться и погибнуть для общества на многие месяцы.

PC ИГРЫ: Да, стратегии – это серьезно. Тем не менее, игровая индустрия вас затянула. И даже как разработчиков. Как и когда вы впервые включились в работу над компьютерными играми?
Д.З.: Наш приход в Королевство геймдев был связан с игрой «В тылу врага». И был он совершенно случаен. Началось все с того, что мы написали и опубликовали фантастическую повесть «Топоры и Лотосы» – о том, как человечество воюет с агрессивной и могущественной инопланетной расой. Спустя два месяца на наш электронный адрес пришло письмо от некоего Дмитрия Морозова. Этот джентльмен писал, что проникся пафосом «Топоров и Лотосов», что он разработчик компьютерных игр и мечтает о совместном проекте. Нужно признаться, мы получаем изрядно писем от читателей, в основном молодых. У читателей всегда есть оригинальные идеи, замечательные мысли и планы. Все это очень лестно для писательского самолюбия. Но, к сожалению, из таких глобальных планов редко что-то получается. Поэтому особенного энтузиазма письмо Дмитрия Морозова поначалу не вызвало. Тем не менее, мы, как всегда, ответили (правда, с изрядным запозданием – до сих пор стыдно!), что с удовольствием все обсудим.
Я.З.: Ведь на электронном письме не написано, что его автор – серьезный и очень талантливый человек! В общем, мы сказали «мы не против». Каково же было наше удивление, когда через несколько дней у нашего заснеженного крыльца остановился синий «Мерседес». Шофер открыл дверцу, вышел Большой Начальник по имени Дмитрий Морозов. Стоял декабрь 2003 го-

Яна и Дмитрий работали над игрой «В тылу врага» в качестве сценаристов.

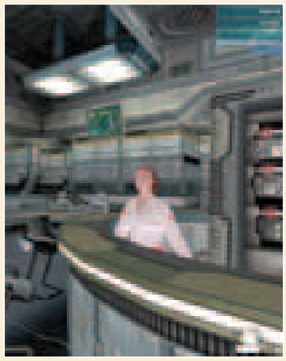








РОЖДЕНИЕ «ВОЙНЫ»



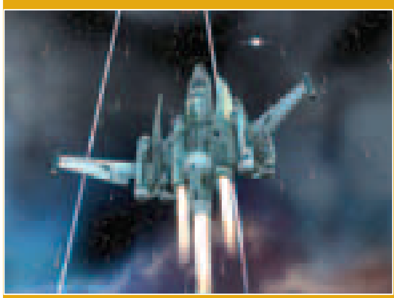
PC ИГРЫ: Как завязались ваши отношения с CrioLand?
Я.З.: Наше согласие работать с CrioLand определили две вещи. Во-первых, продемонстрированный нам новаторский движок и очень серьезный, профессиональный подход к дизайну планетных систем. Приятно работать с командой, которая знает толк в таких эксклюзивных вещах. А во-вторых – и это главное – то, что и сюжет, и сценарий базируются на вселенной трилогии *«Завтра война»*. Создать такой мир «на коленке» невозможно, мы потратили на него три года работы и, конечно, не смогли бы повторить подобный подвиг «на заказ».

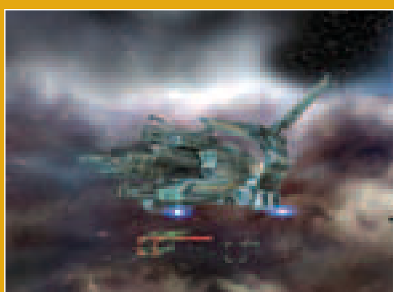
да. Было минус двадцать. Морозов приехал в Харьков, где мы живем, на машине из самого Северодонецка, где расположена штаб-квартира фирмы **Best Way**, разработчика «В тылу врага». И это сразу вызвало уважение – в такую ужасную погоду ездить в такую даль для того, чтобы лично обсудить проект... Когда же Дмитрий показал скриншоты и движок будущей игры «В тылу врага», у нас исчезли последние сомнения. Тут уже мы сами кричали громко-громко: «Да, мы должны работать вместе!». В общем, так мы стали сценаристами «В тылу врага» и подружились с гейм-девелоперами. А потом, как гласит народная мудрость, «коготок увяз – вся птичка пропала»...

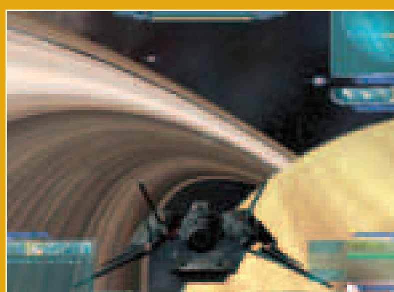
PC ИГРЫ: «В тылу врага» и «Завтра война» – игры совершенно разной направленности, история и sci-fi. Отчего такой разброс?
Д.З.: Разбрасываться – наш творческий метод. Одно оправдание: разбрасываться у нас вроде бы получается. Книжки-то мы тоже разные писали в своей жизни – и фэнтези восемь томов, и научной фантастики четыре романа, и киберпанк, и альтернативную историю... В общем, мы не боимся менять темы. На мой взгляд, если их не менять, начинается застой и скука. А скука для писателя – это смерть. Как, наверное, и для игродела. Да и в работе мы всегда разбрасывались. Был такой период в нашей жизни, когда мы работали преподавателями в университете, писали книги, переводили, еще вот, в конце концов, и игрушки делали. Но никто не жаловался.
Я.З.: Ну и потом, историю Второй мировой мы всегда знали и любили. А уж «Завтра война» – так вообще наша любимая книга. Ну, как мы могли отдать любимую книгу в чужие руки, я имею в виду, в руки стороннего сценариста? Так выходит, что жизнь просто заставляет быть многостаночниками.

PC ИГРЫ: Большое спасибо за интервью. На прощание не могу удержаться от одного каверзного вопроса, хотя, наверно, буду тысячным, его задавшим. Когда завершится трилогия «Завтра война»? Когда мы увидим «Время – московское!»?
Я.З.: Когда я слышу этот вопрос, мне становится мучительно стыдно. Мы этот роман публично обещали окончить зимой 2004/2005 годов. Зима прошла, весна на дворе, а книга не дописана. Во всем виноваты сценарии – они буквально съели ресурсы психической энергии, отведенные на творчество. Но не только в сценариях проблема. В двух предыдущих книгах – я имею в виду, конечно «Завтра война» и «Без пощады» – мы раздали столько авансов, ввели так много сюжетных линий и персонажей... Теперь за свои слова придется отвечать, связывать все придумки в один финальный узел. Словом, задача масштабная, ответственная, мы ее все еще просчитываем. А как просчитаем – перенесем на бумагу.
Д.З.: Надеюсь, к лету мы все-таки завершим книгу, если музы помогут. Придется завершить. В противном случае обманутые в лучших чувствах читатели нас просто растерзают. А мы все-таки жить хотим.

Теперь «Завтра Война» – это не только книга Александра Зорича, но и игра, разрабатываемая студией CrioLand.







SWAT 4

Заходим в папку "Content" директории игры. Там ищем папку "System", а в ней файл "swat.ini". Открываем файл любым текстовым редактором, ищем там раздел "[Engine.GameEngine]" и меняем в нем "EnableDevTools =False" на "EnableDevTools=True". Теперь во время игры вызываем консоль клавишей [~] и используем следующие команды:



- **behindview 1** – режим обзора от третьего лица;
- **behindview 0** – назад к обзору от первого лица;
- **God** – традиционный режим Бога;
- **Ghost** – прохождение сквозь стены;
- **Walk** – отключение предыдущей команды;
- **SetGravity (число)** – изменение гравитации;
- **SetJump (число)** – изменение высоты прыжка.

THE SIMS 2: UNIVERCITY

Во время игры одновременно нажимаем клавиши [CTRL], [SHIFT] и [C]. В появившуюся строку вводим читы.

- **Katching** – 1000 симолеонов на твой счет;
- **twinzr2cute** – первым потомством семьи твоего Сима будут близнецы;
- **moveObjects [on или off]** – возможность с помощью инструмента hand передвигать абсолютно любой предмет на экране. Избавляемся от ненавистного мусора и счетов.

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

С помощью текстового редактора открываем файл своего профиля (лежит в директории "Documents and Settings\Имя пользователя Windows\Application Data\Ubisoft\Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\profiles). Сам .ini файл, который требуется открыть, называется так же, как и твой профиль в игре. Далее ищем строки вида "F1=", "F2=", представляющие собой клавиши, на которые можно повесить команды. Вешаем на них следующие читы (записав их сразу после "=").

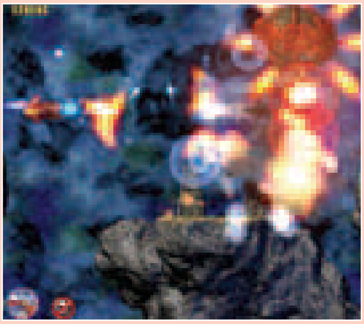


- **invisible 1** – невидимость твоего персонажа;
- **invincible 1** – режим Бога;
- **ammo** – много-много патронов;
- **fly** – режим полета;
- **walk** – отмена предыдущей команды. Герой возвращается на землю;
- **plaersonly** – все враги вдруг замирают на месте;
- **health** – увеличение здоровья твоего персонажа;
- **killpawns** – моментальное убийство всех врагов.

JETS'N'GUNS

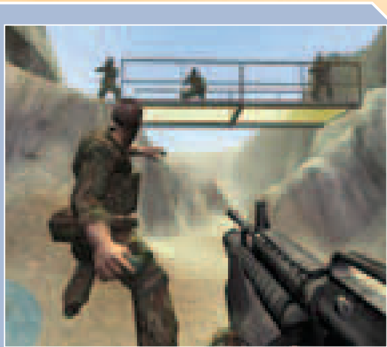
Читы вводи в консоли (открывается клавишей [~]).

- **veni_vidi_vicily** – победа;
- **arnold_for_presidnet (0, 1)** – неуязвимость (0 – выкл., 1 – вкл.);
- **keep cool (0, 1)** – бонус системы охлаждения.



COMBAT TASK FORCE 121

Все читы необходимо вводить в консоли, которая открывается клавишей [~].



- **Teleport** – телепортация туда, куда направлен прицел игрока;
- **Amphibious** – эта команда позволяет твоему персонажу долго находиться под водой;
- **Fly** – включаем режим полета;
- **Ghost** – получаем возможность проходить сквозь стены;
- **Walk** – быстро отменяем две предыдущие команды;
- **AllAmmo** – получаем максимальное количество патронов для абсолютно всех стволов;
- **InfiniteAmmo** – а эта команда позволяет быстро получить бесконечные патроны;
- **God** – режим Бога;
- **Reincarnate** – после смерти вновь возвращаемся к жизни;
- **Loaded** – получаем все оружие и патроны.


ВСЕ УШЛИ ИГРАТЬ В
PLAYSTATION 2
ТОЛЬКО У НАС
ЦЕНА НА PLAYSTATION 2
185.99 $
* Самый большой выбор игр
* Специальные скидки при покупке трех игр
* Огромный выбор аксессуаров
PlayStation 2
$185.99
Играй просто!
GamePost
Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru
GAMEPOST

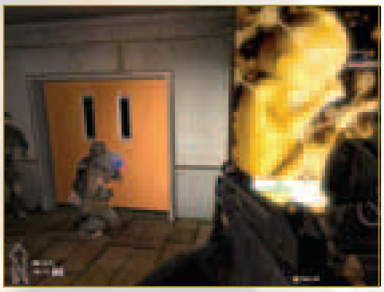


SWAT 4

ПОЛИЦЕЙСКАЯ АКАДЕМИЯ

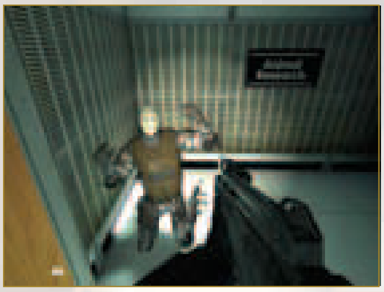
Начав играть в великолепную тактику *SWAT 4*, ты очень скоро обнаружишь, что игра не так проста, как казалось тебе поначалу. Более того, вдруг окажется, что ты просто-напросто не можешь пройти очередную миссию – заложники почему-то не спасаются, преступники не сдаются, заветные очки не начисляются. Как результат – бессонные ночи, головная боль и прочие неприятности. Как всего этого не допустить? Запомнить несколько советов от «PC ИГР».

ПОДГЛЯДЫВАЙ!



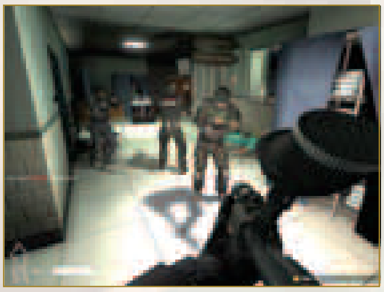
Конечно же, ты используешь команду «заглянуть под дверь» для своих подчиненных. И, конечно же, они тебе сообщают, сколько врагов они за этой дверью увидели. Это все мило и хорошо, но я настоятельно советую тебе самому экипироваться optiwand и лично осматривать комнаты перед вторжением. Дело в том, что, скажем, стоящий прямо за дверью бандит, и этот же самый бандит, находящийся в другом конце комнаты – две большие, я бы даже сказал, принципиально большие разницы, которые ты, несомненно, должен учитывать (для близкого – ослепляющая граната, для дальнего – газовая).

ЛУПИ ПО НОГАМ!



Обычно нанюхавшиеся газа или ослепленные вспышкой гранаты преступники охотно сдаются, быстро поднимая лапки вверх. Однако ближе к финалу игры тебе встретятся гады в газовых масках и с чрезвычайно высоким боевым духом. Единственный способ заставить их сдаться – это, не прекращая орать «Брось оружие на пол!», начать стрелять им по ногам (чтоб, значит, не насмерть). Помни, что обычно даже на самых робких бандидос один окрик не действует – они сдаются как минимум после пары криков. Крутым же ребятам в конце надо вообще все уши прожужжать, чтобы те, наконец, выполнили твои команды.

РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ!



Довольно умным ходом будет не таскать отряд из четырех человек одной кучей (какой, право слово, толк от ломящихся в одну дверь четырех человек?), а разделить его на две группы, синюю и красную (делается это посредством нажатия клавиши TAB) – тогда ты будешь отдавать приказы не всему отряду, а только определенной группе. Оные группы можно, к примеру, заставить синхронно штурмовать помещение с несколькими выходами – у попавших под перекрестный огонь криминальных элементов будет куда меньше шансов оказать достойное сопротивление силам добра и справедливости.

ДОКЛАДЫВАЙ ОБО ВСЕМ



Помимо выполнения задач, драгоценные очки даются еще и за доклады в центр обо всем происходящем. Чтобы доложить о пойманном преступнике, раненом офицере или истекающем кровью заложнике, достаточно поймать их в прицел и нажать клавишу ENTER. Доложив обо всем на свете, ты получишь вожделенные очки. Кроме того, будет очень неплохо получить их и за собирание улик – то есть, падающих с обезвреженных преступников стволов. Внимательно обшаривай пространство вокруг задержанного – там обязательно должно лежать оружие. Собрал все, что можно на уровне? Получи очки.

Текст: Егор Просвирнин

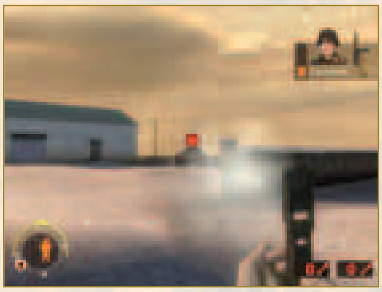

MOUNTAIN BIKE ACTION
MOUNTAIN BIKE ACTION
WWW.MBACTION.RU
100
ДЕРТ НА ГРЯДКЕ
SHIMANO
НОЧНОЙ СТРИТ
KONA КОВАНА
ДЕРТОВАЯ БОМБА
TREK FUEL EX
GIANT TRANCE
INTENSE M3
ГЛАВНЫЙ ЖУРНАЛ РОССИИ
О МАУНТИНБАЙКЕ
В ПРОДАЖЕ С 4-го МАЯ

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

УКРОЩЕНИЕ СТРОПТИВОГО

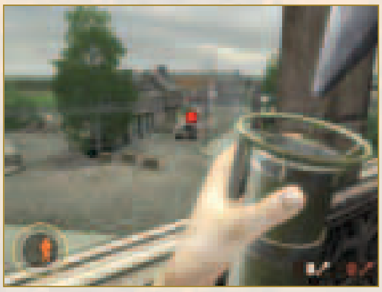
Немецкий танк в *Brothers in Arms* – это живое, грозное бронированное создание, и уничтожить его (особенно на высоком уровне сложности) – все равно, что героически побороть какого-то несгибаемого, неподдающегося монстра. Танк появляется на авансцене боевых действий неожиданно, с сюрпризом, как будто кто-то его туда специально медленно выкатывает и потом поспешно удаляется обратно за невидимые кулисы. Однако как и у любого существа, у немецкого танка есть свои слабые места, на которые чуть-чуть надави – и он сдастся. И главная задача игрока в бою с танком – как раз найти эти слабые места. А гранаты, сидение в окопах в надежде, что скоро да пронесет, или помощь напарников – это все лишнее, ненужное.

НА НОГАХ



Если ты оказался с танком один на один, лишь с винтовкой в руках, ни в коем случае не паникуй – где-нибудь поблизости обязательно должен быть ящик с гранатометом. В ***Brothers in Arms*** все хоть и не по-честному, но игра всегда дает тебе шанс выжить, и шанс этот надо использовать по максимуму. Помни, что с противником ты всегда на равных. Ну, если, конечно, не выставлять уровень сложности на "Authentic".
Как только оружие окажется у тебя в инвентаре, не медли, сразу заряжай его (процесс занимает несколько секунд, и эти секунды потом очень пригодятся) и наводи на предполагаемое место появления танка.

КАК НАЧАТЬ



Стреляй аккуратно, немного выше цели (снаряд, понятное дело, летит по кривой траектории) и обязательно из-за угла. Танк будет обстреливать твою позицию из пулемета, так что постарайся не попадать под огонь.
Будь уверен: если танк хотя бы раз тебя заденет, шансов практически нет. Кроме того, танк нисколько не стесняется стрелять по пехоте прямо из пушки, так что не стой у стен слишком долго. Когда первый выстрел из гранатомета будет произведен, отбегай назад, к ящику для перезарядки. И обязательно следи за тем, чтобы поблизости не было немецких солдат – они могут все испортить.

ПОДОЙТИ ПОБЛИЖЕ



Дальше начинается самый ответственный этап – тебе надо зайти к противнику в тыл. То есть, необходимо незаметно обежать танк и хорошенько зарядить ему по бакам. Или по башне – как прицелишься. Для этого прикажи союзникам постоянно обстреливать прикрывающих танк пулеметчиков, а сам тем временем начинай перемещение.
Подойдя к танку, стреляй только по уязвимым местам, хотя если ты по гусеницам попадешь, никто ничего не скажет, просто урона нанесешь меньше. После второго выстрела по корпусу, танк, как правило, становится бесполезной железякой.



Текст: Денис Гусев

КАК ДОБИТЬ



Дело остается за малым: тебе надо вернуться на исходную позицию, ближе к ящикам, и уже оттуда произвести третий выстрел. Опять же, из-за угла – на всякий случай. На обратном пути можешь даже попытаться помочь отстреливающимся друзьям, разрядив в направлении немцев парочку автоматных обойм. Рекомендуем также воспользоваться гранатами.
Если до этого момента ты делал все правильно и твой персонаж остался в живых, смело производи последний, четвертый выстрел. Твои старания обязательно будут вознаграждены: тебе покажут смачный фейерверк и вылезающего из люка полуобгорелого фашиста.

ГДЕ ЕЩЕ ПРИГОДИТСЯ



Но танк – это не только вражеский объект. Танк в игре – это еще бульдозер, или, если угодно, таран на колесах: он великолепно преодолевает непреступные на первый взгляд препятствия. И главное, умеет расчищать дорогу от поваленных деревьев – хитрого препона немцев, не позволяющего пехотинцам передвигаться дальше. Береги танк, постоянно присматривай за шкалой здоровья водителя. Если чуешь, что машина не выдержит схватки с несколькими гранатометчиками, да еще и с неприятельским танком, лучше отгони его в сторону и начинай искать гранатомет. Это очень важно: если твой танк подорвут, миссия будет провалена.

КАК ПОЕХАТЬ



Залезть на танк можно только одним способом: подойти к бакам и нажать соответствующую клавишу. По-другому попасть на броню нельзя. Ни в коем случае не пытайся запрыгивать на танк по напарникам или, того хуже, с крыш домов – это глупо и бесполезно: потеряешь все здоровье, да и эффект от такой езды, когда физически ты находишься на танке, но существуешь автономно от него, практически нулевой. Хотя в идеале, конечно, танком рекомендуется руководить именно с земли: так обзор будет лучше, да и вероятность того, что Бейкера снимет снайпер или гранатометчик (бывает и такое), будет значительно ниже.

НА БРОНЕ



Иногда на пути тебе будет встречаться дружественный «Стюарт» – им можно командовать так же, как и солдатами, из него можно стрелять, в него (а точнее, на него) можно садиться. «Стюарт» – отличное средство прикрытия, твоя надежная опора и защита в тех ситуациях, когда силы, казалось бы, неравны. Но он, к сожалению, очень неповоротлив. Нет, это не издержки конструкции машины и тем более не следствие вражеского преимущества над отрядом Бейкера. Это простая недоработка в искусственном интеллекте. К счастью, как показывает практика, благополучно устраняемая за счет талантов игрока.

КАК ДРАТЬСЯ



Бой по большей части будет протекать без твоего участия. Чтобы хоть как-то повлиять на ситуацию, попробуй обойти вражеский танк с другой стороны и указать новые точки атаки – может, так ты и заставишь свой «Стюарт» стрелять точнее. Если ты до этого грамотно управлял танком и вывел его на выгодную позицию, тогда выйдешь из дуэли победителем. Раздастся жуткий грохот. Исполинская машина, еще минуту назад живо вращавшая башней, загорится как стог сена. Когда все стихнет, сержант Хассей подойдет к тебе и негромко скажет: «Если бы я доверил это кому-нибудь другому, он бы точно привел нас в ад».

КАК КОМАНДОВАТЬ



Дружба – она и на войне дружба, а значит напарников своих при танковом бое надо беречь. Причем, беречь особенно заботливо. Иначе закончишь миссию не так, как начинал – с десятью-двенадцатью солдатами – а и вовсе в одиночку. Что очень плохо. Забираясь в окоп, не забывай про своих приятелей по отряду: они ведь бойцы, в отличие от тебя, не очень разумные, а потому защитить себя от такого противника не смогут. А если и смогут, то сделают это так, как обучены: откроют огонь из автоматов прямо по толстой танковой броне. Так что чаще нажимай кнопку "Follow me". Не будь эгоистом: персонажи ведь тоже люди, пусть и выдуманные.

СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Привет!
Да, были игры в наше время, то ли дело нынешнее племя. Многим ли из вас, уважаемые читатели, удалось пережить тот сакральный трепет, который в конце 80-х испытывал каждый, кому в руки попадала *Leisure Suit Larry In the Land of the Lounge Lizards?* Боюсь, что нет.
– Мы будем играть в эротическую игру! – объявил мне мой старший товарищ, вставляя здоровенную дискету в дисковод своего супермощного 286-го и печатая "A:>larry". Когда игра запустилась, с небес донеслось троекратное «Аллилуйя!».
Так случилось мое знакомство с Ларри Лаффером. Нас многое объединяло: я был тинейджером, в нем тоже играли гормоны. Мы не расставались бы никогда. Увы, Ларри вышел из моды. Компания **Sierra** запустила трехмерный квест *Leisure Suit Larry 8: Lust in Space* в производство, однако не торопилась с финансированием. В это время с треском провалился *Monkey Island 3* от конкурирующей конторы **LucasArts**, а шутер *Half-Life*, наоборот, бил все рекорды. Конечно же, Sierra решила развиваться в направлении, заданном HL, позабыв обо мне и других столь же старомодных геймерах. 22 февраля 1999 года проект Lust in Space был закрыт. Завершилась целая эпоха в истории компьютерных игр.
Спустя пару лет боссы компании связались с создателем LSL **Элом Лоуи** (Al Lowe) и предложили ему сделать новую игру о Ларри.
– Чудненько, – согласился Эл.
– Но у нас есть одна просьба.
– И какая же?
– Сделай новую игру о Ларри похожей на *The Sims*.
Больше Лоуи не встречался с руководством Sierra. Как я уважаю его за этот поступок!

Иван Гусев,
ведущий рубрики





LEISURE SUIT LARRY

ЕСЛИ ОЧЕНЬ ХОЧЕТСЯ

Отца серии *Leisure Suit Larry* Эла Лоуи (Al Lowe) частенько спрашивают: «Старик, ты разбираешься в женщинах. Какая она, идеальная женщина? И кто в твоих играх был идеальной женщиной для Ларри Лаффера?». Лоуи усмехается:
– Это простой вопрос. Идеальной женщины не существует, хотя многие мужчины ищут ее годами. Этот путь ведет только к разочарованию. Однако Ларри многого и не надо. Любая, кто дважды посмотрит в его сторону, идеальна для него.

МЯГКОЕ ПОРНО

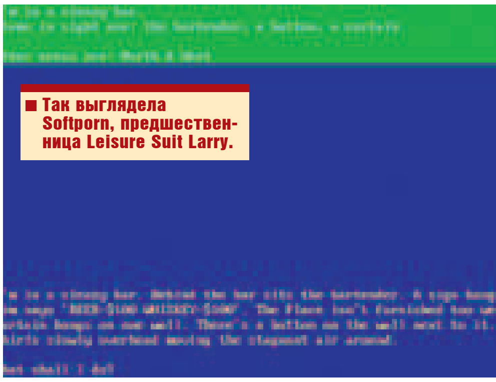
Leisure Suit Larry родилась неожиданно. Эл Лоуи и **Кен Уильямс** (Ken Williams), владелец **Sierra On-Line**, обсуждали ***SoftPorn***, текстовую адвенчуру начала 80-х. Выглядела она никак и была напрочь лишена стиля и сюжета. Зато в ней фигурировали три красотки из Лас-Вегаса. Главному герою приходилось выполнять разные задания, чтобы забраться к ним под юбки. Делать римейк не имело смысла, и Лоуи предложил создать новую адвенчуру. Портрет Ларри Лаффера списали с одного пустозвона из отдела продаж **Sierra**. Он частенько хвастался своими амурными похождениями перед программистами, не догадываясь, что все посмеиваются над ним и его мнимым успехом у женщин.
Разработка ***Leisure Suit Larry In the Land of the Lounge Lizards*** заняла долгих… три месяца. Она, кстати, стала первой игрой Sierra On-Line, прошедшей через процедуру бета-тестирования. До этого сами разработчики отлавливали всевозможные

ШУТКИ ЛАРРИ, ЧАСТЬ 1

- Почему акулы не атакуют адвокатов, специализирующихся на разводах? Профессиональная солидарность!
- Я спросил жену: «Почему ты никогда не говоришь мне, что испытала оргазм?». Она ответила: «Да потому что тебя в этот момент никогда нет рядом!».
- Моя жена купила водяную кровать. Я прозвал ее «Мертвым морем».



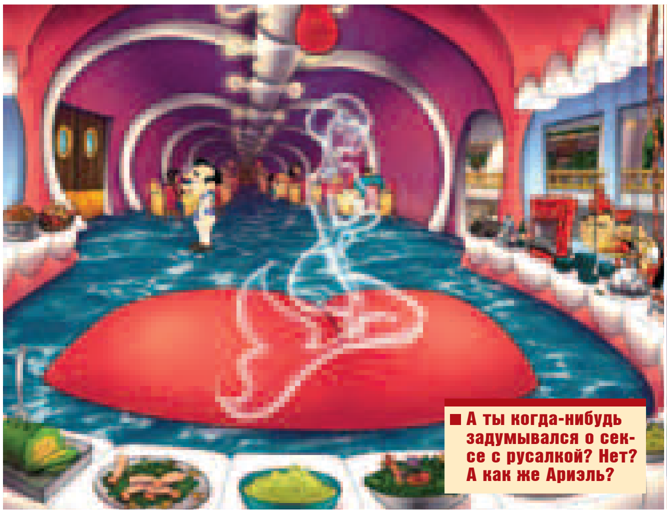
■ Билеты на творческий вечер Ларри остались нераспроданными.



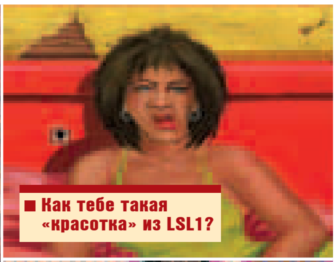
■ Так выглядела Softporn, предшественница Leisure Suit Larry.



■ За одну подобную сцену Ларри готов продать душу.



■ А ты когда-нибудь задумывался о сексе с русалкой? Нет? А как же Ариэль?



■ Как тебе такая «красотка» из LSL1?



■ Лаффер всегда ищет любовь в странных местах.

баги и, наловив их вдоволь, отправляли игру на «золото». Игра легла на прилавки магазинов в июне 1987 года и показала худший старт за всю историю компании-издателя. В течение первого месяца продаж разошлось лишь 4000 экземпляров Land of the Lounge Lizards. Потом заработало «сарафанное радио», и к концу года игра стала большим хитом. По миру раскупили 750 тысяч экземпляров – впоследствии таким же тиражом купили лишь седьмую часть ***LSL: Love for Sail***.

КОМЕТА ГАЛЛЕЯ

Land of the Lounge Lizards оказалась крайне необычным проектом для того времени. В 80-х большинство героев игр были озабочены не цыпочками, а поисками магических мечей и спасением галактик. Героем квеста стал озабоченный неудачник, чего вообще никто не ожидал. Кроме того, действие LSL разворачивались не в фэнтези или космическом антураже, а в современном мире, что тоже не считалось нормой. Ну и, конечно же, юмор. Эл Лоуи написал для игры тысячи строк текста, и ни одна строчка не была сочинена «от балды». Лоуи юморил в режиме нон-стоп. Даже жаль, что большинство шуток основаны на игре слов и, не зная английского, их не понять. К примеру, моя любимая звучит так: "My wife is a lot like Halley's Comet. They both come once every 76 years!". Все поняли, что речь идет об оргазме?

Сюжеты игр о Ларри всегда были просты. В первой части все начиналось в тихий субботний вечер, когда сорокалетний чудак Лаффер решил наконец-то завязать с порножурналами и познать настоящую женщину, причем, потерять девственность до полуночи. На часах – 22.00, в карманах – 94 бакса и освежитель дыхания. Удачи, Ларри, тебе она понадобится!

КРУГОВОРОТ ЖЕНЩИН В ПРИРОДЕ

Во второй части Ларри выиграл миллион и отправился отдыхать в тропики, где собирался приударить за местными красотками. Поскольку Land of the Lounge Lizards вызывала возмущение пуритан, из ***Leisure Suit Larry Goes Looking For Love*** убрали большинство рискованных моментов. Хорошо, что в дальнейшем здравый смысл восторжествовал.

В третьей серии Ларри преследовал Пэтти, девушку своей мечты. Проект отличался тем, что часть игры ты проходил за Ларри, а часть за Пэтти. Забавно слышать, как оценивают одну и ту же ситуацию мужчина и женщина. Третья часть заканчивалась на том, что, обретя личное счастье с Пэтти, Ларри поступал на работу программистом в Sierra. В пятой серии Ларри и Пэтти

Ларри многого и не надо. Любая, кто дважды посмотрит в его сторону, идеальна для него

ШУТКИ ЛАРРИ, ЧАСТЬ 2



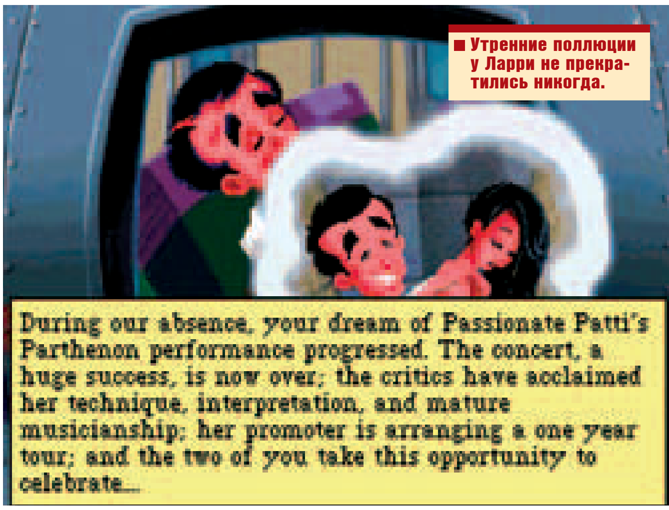
■ Одним своим видом Ларри вызывает хохот.

■ Я сказал доктору, что моя сексуальная жизнь с женой скучна. Он ответил: «Нужно добавить элемент неожиданности. Приди домой, и что бы твоя жена ни делала, немедленно займись с ней сексом». Так я и поступил. Все прошло по обыкновению скучно, но вот напарники жены по игре в бридж были удивлены.

■ Знаете, как я определяю, что у моей жены был оргазм? Она роняет пилочку для ногтей!

■ В чем разница между террористами и беременными женщинами? С террористами можно вести переговоры!





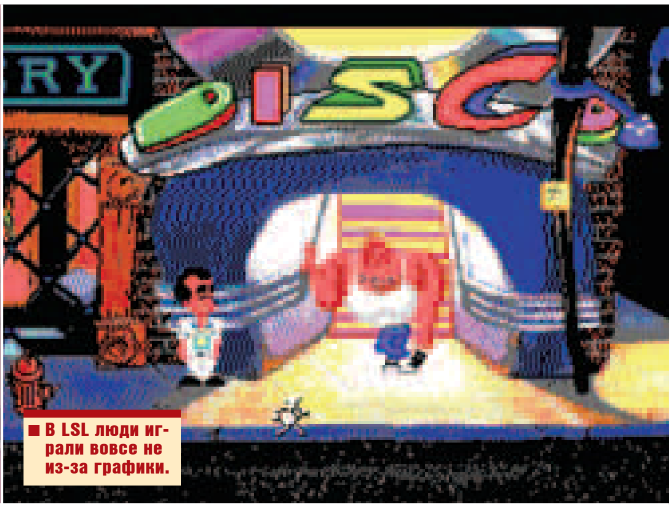
■ Утренние поллюции у Ларри не прекратились никогда.



■ Даже то, что Ларри игнорирует спортзал, не означает, что он не сексуален.



■ Эта женщина снится мне каждую ночь.



■ В LSL люди играли вовсе не из-за графики.

ШУТКИ ЛАРРИ, ЧАСТЬ 3

■ Мой сын становится настоящим компьютерным спецом. Учитель даже зовет его "master byter".

■ Женщина с уткой в руках идет домой и неожиданно натыкается на пьяницу.
– Эй, где ты раздобыла эту свинью? – спрашивает пьяница.
– Это не свинья, алкаш, это утка! – отвечает женщина.
– Тихо! Я с уткой разговариваю!



■ Ларри – это любовь с первого байта.

боролись с мафией, ФБР и американским Сенатом за секс и рок-н-ролл. В ***Leisure Suit Larry 6 – Shape Up or Slip Out*** Лаффер снова на курорте, охотится на местных куропаток. Как видишь, история идет по кругу.
– Постойте! – очень возможно, воскликнешь ты. – А где же ***Larry 4***?
Leisure Suit Larry 4: The Missing Floppies полностью соответствует своему названию – «Пропавшие дискеты». Она так и не вышла. Предполагалось, что LSL 4 будет... онлайновой игрой. Десятки игроков должны были взаимодействовать посредством модемного соединения. Увы, идея опередила время. The Sierra Network, сервис, созданный для онлайновых игр, терпел убытки. После месяца разработки The Missing Floppies закрыли. Следующую игру назвали пятой частью, чтобы полностью освободить ее от обязательств, наложенных хэппи-эндом третьего выпуска. Ларри снова был свободен и неудачлив.

МОБИ ДИК

Серия Leisure Suit Larry пережила три изменения интерфейса. Сначала все действия виртуального протеже надо было впечатывать ручками. "Open door" – печатал ты, а Ларри повиновался. Все это занимало уйму времени. Потом пришел интерфейс с иконками действия. Пятая часть стала первой игрой о Ларри, где не надо было ничего печатать. Затем в мире LSL появился курсор.
В LSL менялось все, кроме юмора. Каждую шутку проверяли на друзьях и знакомых. К примеру, чего только не напридумывал Лоуи, прежде чем остановился на ***Leisure Suit Larry 7: Love for Sail***. Среди вариантов было и Leisure Suit Larry in Ship Happens! (аналогия с популярной присказкой Shit Happens), и Leisure Suit Larry in Das Boob (Boob – это сленговое обозначение женской груди), и Leisure Suit Larry's Moby Dick...
Кстати, о Moby Dick. Многих фэнов LSL всерьез заботит вопрос: обрезан ли Ларри или нет.
– *Бог ты мой!* – возопил Эл Лоу, когда к нему впервые обратились с подобным вопросом. – *Не знаю. Я никогда не смотрел!*

Кстати, о Moby Dick. Многих фэнов LSL всерьез заботит вопрос: обрезан ли Ларри или нет







Knights of Xentar

Жанр игры: RPG
Издатель: MegaTech
Разработчик: MegaTech
Объем: 1 CD
Дата выхода: 1994 год

Японская компания **MegaTech** специализировалась на эротических играх еще в те далекие времена, когда на экранах компьютеров и разглядеть-то толком ничего было нельзя. Попробовав свои силы в адвенчуре ***Cobra Mission*** (1992), студия сделала эротическую ролевую игру. Хотя нет, правильнее сказать, RPG с хентайными элементами. Молодой рыцарь должен уничтожить Дитя Тьмы и спасти мир – банальнее, согласись, не придумать. А вот если оживить все это дело юмором и изображениями обнаженных красоток, играть станет на порядок интереснее. Поскольку ***Knights of Xentar*** делали японцы, то от влияния аниме никуда деться не удалось. Если любишь большеглазых скромниц, обязательно понравится и эта игра.



Leisure Suit Larry's Casino

Жанр игры: Puzzle
Издатель: Sierra Entertainment
Разработчик: Sierra Entertainment
Объем: 1 CD
Дата выхода: 1998 год

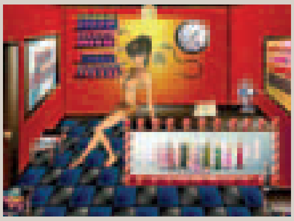
Неизвестно, как разработчики додумались скрестить серию ***Leisure Suit Larry*** с виртуальным казино, но это случилось. Причина, наверное, кроется в том, что Ларри всегда стремился к красивым женщинам и красивой жизни. В казино есть место и тому, и другому. Тем не менее, ***Leisure Suit Larry's Casino*** вряд ли можно назвать удачной затеей. В одиночном режиме тебе предложат испытать удачу в таких классических играх, как рулетка и покер. Выигрыши и неудачи сопровождаются смешными комментариями. Однако игра страдает поверхностностью и в плане казино-забав, и в плане юмора. А вот мультиплеер многим геймерам пришелся по душе. Ларри Лаффер все-таки выбрался в онлайн и дал жару.



Panty Raider: From Here to Immaturity

Жанр игры: Adventure/Arcade
Издатель: Simon & Schuster Interactive
Разработчик: Hypnotix
Объем: 1 CD
Дата выхода: 2000 год

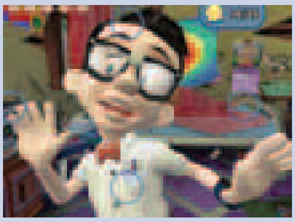
Перед тобой образчик ужасной игры. Утешение в этой эротической недоаркаде/недоквесте найдет разве что садомазохист. Если же тебе не нравится, когда по глазам бьют ужаснейшей графикой, а по мозгам – примитивным геймплеем, беги от ***Panty Raider***. В ней инопланетянин охотится за нижним бельем земных красавиц. Его понять можно, он с другой планеты и намерен предъявить шкурки редких зверьков в знак доблести. Нам же фотографировать убогих «сексапилок» не хочется. Даже удивительно, как создатели смешной ***Deer Avenger***, сумели сделать такое? Хотели насолить издателю, заставившему работать без сверхурочных? Или просто ненавидят геймеров?



Erotica Island

Жанр игры: Adventure
Издатель: Flare Media
Разработчик: Flare Media
Объем: 1 CD
Дата выхода: 2001 год

Erotica Island – клон ***Leisure Suit Larry***. Этим, в принципе, все сказано. В главной роли здесь такой же неудачник и самовлюбленный болван, коим является и Ларри Лаффер. С бескомпромиссной настойчивостью он ищет встреч (и секса) со всеми встречными-поперечными женщинами. Каждая вроде бы не против, но ломается и выдвигает условия. Одной нужен дорогой подарок, другой – звездный статус любовника. Если удовлетворить их желания, удовлетворят и тебя.
Графика в Erotica Island чуть-чуть лучше, чем в ***LSL7: Love for Sail***. Эротические сцены представляют собой довольно пуританские трехмерные мультфильмы. Художники не перестарались – к примеру, на жуткие прически героинь трудно глядеть без содрогания.



Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Жанр игры: Adventure
Издатель: Vivendi Universal Games
Разработчик: High Voltage Soft
Объем: 3 CD
Дата выхода: 2004 год

Поклонникам ***Leisure Suit Larry*** пришлось ждать новой части без малого десять лет. Однако ***Magna Cum Laude*** имеет к LSL так же мало отношения, как **High Voltage Soft** к **Элу Лоуи** (Al Lowe). Дважды в одну и ту же воду не войти, да никто и не пытался... Перед нами не восьмая часть знаменитого квеста, а самостоятельная аркада, сделанная «по мотивам». Ларри Лаффер отправлен на пенсию и теперь докучает советами героя нового поколения Ларри Ловэйджа. Элементы квеста сведены к минимуму. В плюсы Magna Cum Laude можно записать огромное количество похотливых девиц и юмор. С главным ингредиентом LSL все в порядке, несмотря на то, что Лоуи никоим образом не участвовал в разработке.



Wet: The Sexy Empire

Жанр игры: Adventure
Издатель: CDV Software
Разработчик: Interactive Strip
Объем: 1 CD
Дата выхода: 1998 год

Встречай Лулу, самую горячую немецкую порнозвезду 90-х. Тебе посчастливилось стать менеджером этого «сокровища» и будь ты проклят, если не сумеешь построить порноимперию, используя в качестве строительного материала исключительно роскошное тело Лулы. Тебе мешают назойливые фэбээровцы, бандосы и конкуренты. Но и ты не лыком шит, и пусть диплома управляющего у тебя нет, в незамысловатых экономических менеджерах ты что-нибудь да понимаешь. Открой небольшую, но уютную порностудию, дай Луле главную роль и начни снимать доброе, душевное кино «для всей семьи». Эротика в одном флаконе с пошлым юмором это проверенная смесь, работает безотказно. Даже жаль, что ***Lula 3D*** до сих пор не вышла...

ВЕЛИКИЙ ПЕРЕСМЕШНИК ЭЛ ЛОУИ

И ЕГО ПОШЛЫЕ ШУТОЧКИ

В детстве Эл Лоуи (Al Lowe), родной отец Ларри Лаффера, числился штатным клоуном класса и доводил учителей до белого каления.

– Я не отличался от других парней, как многие считают, **– возражает Лоуи.** ***– Не я один, все кругом рассказывали друг другу пошлые шуточки. Успех Leisure Suit Larry кроется в том, что в формате игры я запечатлел то, о чем парни говорят всегда.***

ЛАРРИ В ГОЛЛИВУДЕ

Игрой ***Leisure Suit Larry*** заинтересовались даже в Голливуде. Лично Эл Лоуи демонстрировал ***Land of the Lounge Lizards*** боссам одной кинокомпании. Глядя, как Ларри выполняет команды, которые печатает Эл, кто-то неожиданно спросил:

– А что произойдет, если напечатать «мастурбировать»?

Лоуи ввел слово в командную строку. Программа выдала ответ:

– Ларри, вся затея как раз в том, чтобы перестать заниматься этим.

От гогота киношники сползли под свои кресла. Однако лицензию на Leisure Suit Larry не купили – слишком смело.



Такие афиши так и не появились в кинотеатрах.

Еще Эл с детства обожал джаз. Первая пластинка, которая произвела на него большое впечатление, была запись квартета **Дэйва Брубека** (Dave Brubeck). Поскольку танцевать Эл никогда не умел, он решил научиться играть джаз. В пятилетнем возрасте его усадили за пианино, а в 12 лет дали в руки саксофон, в обращении с которым парень добился больших успехов. Именно поэтому в играх о Ларри много джазовой музыки.

По иронии судьбы, получив высшее образование, Лоуи стал... учителем музыки. Он преподавал в школе 15 лет и дослужился до руководителя школьного ансамбля. Потом Эл купил Apple II и самостоятельно научился разбираться в премудростях программирования и гейм-дизайна. Ночи напролет Лоуи проводил за созданием образовательных программ для детей. Спустя некоторое время хобби стало новой профессией. В 1982 году издательство **Sierra** приобрела права на образовательные программы Лоуи, а его самого пригласили в штат. Кстати, тогда в компании работали всего двадцать человек.

В Sierra Лоуи продолжил работать над образовательными играми. В начале 80-х компания купила права на использование в своих играх образов диснеевских героев. Ранние работы Эла лишены юмора для взрослых. Достаточно перечислить только названия: ***Donald Duck's Playground***, ***Mickey's Space Adventure*** и ***Winnie the Pooh in the 100-Acre Woods***.



Эл Лоуи покинул игровую индустрию в конце 90-х и не жалеет.



Основатель Sierra Кен Уильямс действует почти во всех играх LSL. В Love for Sail ему досталась роль клоуна.

ОСТРЯК-САМОУЧКА

Поначалу сценаристский талант остряка-самоучки Лоуи оставался незамеченным боссами Sierra. Мастер на все руки, Лоуи был главным программистом в таких проектах, как ***King's Quest III – IV***, а также ***Police Quest***, сочинил музыку для ***King's Quest II***, ***Space Quest II*** и разработал интерфейсы для программ Sierra. За несколько лет Эл «засветился» в двух дюжинах игр, включая даже симулятор гольфа.

Первой адвенчурой, для которой Лоуи написал сценарий, стала игра по мотивам диснеевского фильма **The Black Cauldron**. Аудитория – снова дети. Но все изменилось в 1987 году, когда на свет появился Ларри Лаффер. Серия Leisure Suit Larry фактически породила целый жанр – электронные игры для взрослых. Новое явление попытались загубить на взлете калифорнийские законодатели, которые и сейчас, и двадцать лет назад негативно относились к электронным развлечениям, пытались запретить использование взрослых тем в компьютерных играх. К счастью, ничего у них не вышло.

Игра ***Leisure Suit Larry In the Land of the Lounge Lizards*** стала бестселлером по двум причинам. Это был первый квест для взрослых и первая комедийная игра. Проект без труда выиграл награду Software Publishers Association как лучшая адвенчура 1987 года. Эту премию Лоуи до сих пор считает своим главным достижением в карьере игродела.

НЕ У ДЕЛ

После Land of the Lounge Lizards вышло еще пять игр с



Команда, разработавшая LSL7: Love for Sail.



Своей залысиной Ларри напоминает Лоуи.



LSL7 раскупили около миллиона эротоманов.



Многих героинь LSL Лоуи «срисовывал» со знакомых женщин.



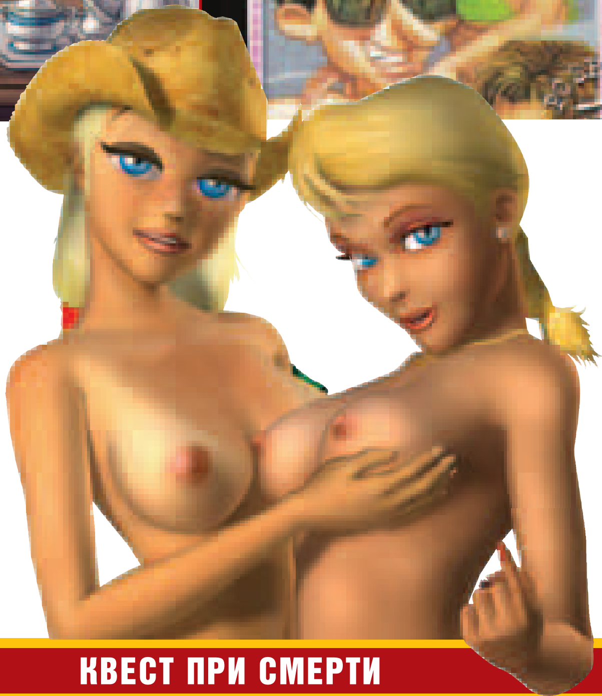


Ларри Лаффером в главной роли. Прирожденного неудачника пропиарили даже журналы **Rolling Stone** и **Playboy**. Одновременно с Leisure Suit Larry, Лоуи работал и над другими адвенчурами, имевшими большой успех. Посвященный золотой лихорадке вестерн ***Freddy Pharkas, Frontier Pharmacist*** увидел свет в 1993 году, а фэнтези ***Torin's Passage*** была первой за многие годы попыткой Лоуи сделать семейную игру. Попытка удалась.

В конце 90-х Sierra надумала создавать очередную, восьмую по счету игру о Ларри Лаффере Lust in Space. Лоуи был готов и даже сочинил сценарий, однако в последний момент издательство передумало запускать проект в производство. В феврале 1999 года компания закрыла **Yosemite Studios**, которая занималась проектом, и объявила, что больше не нуждается в услугах Лоуи.

Эл не расстроился. В отличие от своего «сыночка» Ларри, Лоуи – семьянин с большой буквы. В 1994 году вместе с любимой женой Маргарет и двумя детьми он переехал в Сиэтл. Этот город быстро полюбился ему. Отличный саксофонист (как ты думаешь, кто играет в заглавной теме ***Leisure Suit Larry 7***?), он для души выступал с разными джаз-бэндами. Сейчас Лоуи живет себе в удовольствие, получая постоянный, пусть и не фантастический доход от Leisure Suit Larry (хотя права на сами игры принадлежат не ему). Он много времени проводит с семьей и друзьями, играет в гольф, путешествует, перечитывает любимые книги и создает модели железных дорог. Его Al Lowe's Humor Site (**www.allowe.com**) пользуется большой популярностью в интернете, как и созданная им юмористическая рассылка CyberJoke 3000.

– Квест – это очень тонкая наука, – говорит Лоуи. – *Тяжело сочинять хорошо, а ведь адвенчуры – самые сложные игры в плане сценария. Вы спросите, мертв ли квест? В моем доме – да. И только там.*

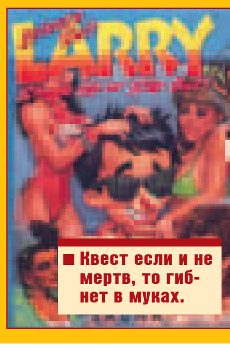


КВЕСТ ПРИ СМЕРТИ

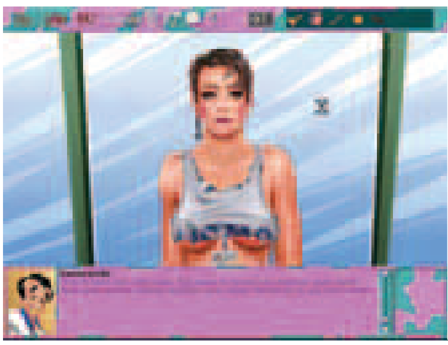
В марте 1999 года на **Game Developers Conference** Эл Лоуи во всеуслышание объявил о смерти такого жанра, как adventure. И привел несколько причин:

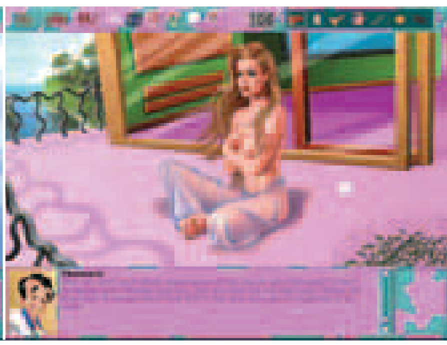
1. Квесты плохо выглядят. Раньше люди покупали адвенчуры, чтобы с их помощью похвастаться перед друзьями своим новым «железом». Ситуация давно изменилась.
2. Нехватка replayability. Закончив квест, никто не станет проходить его во второй раз.
3. Изменившаяся аудитория. Квесты были идеальны для 80-х, но мир изменился.
4. Отсутствие мультиплеера.

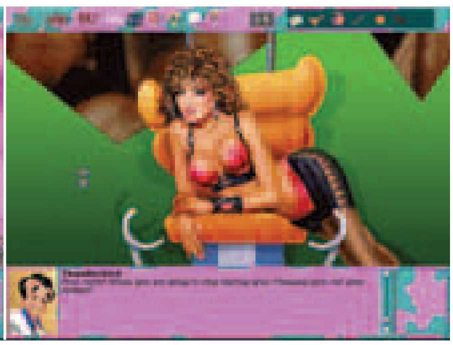
Устами Лоуи глаголила истина.



Квест если и не мертв, то гибнет в муках.







10 ЛЕТ НАЗАД



■ Вот он, красавец Intel.

БИЗНЕС-ПЛАНЫ

Июнь 1995 года стал месяцем громких технологических анонсов. Шестого числа компания **International Business Machines** (более известная, как IBM) вместе с компаниями **Toshiba** и **Siemens** представили миру 256-мегабитный чип Dynamic Random Access Memory (DRAM). Вскоре эта память стояла во всех компьютерах планеты.
Чуть позже компания **Intel** представила мощнейший по тем временам процессор Pentium с частотой в 133MHz. Геймеры взвыли от восторга и необдуманно провозгласили смерть «тормозов».

SONY VS. SEGA

В игровой индустрии развернулась нешуточная война платформ. Сцепились корпорации **Sony** и **Sega**. Первая пообещала, что новая версия PlayStation будет стоить на 26 процентов дешевле, и добавила, что существующая модель уже разошлась миллионным тиражом. Вторая парировала выпад снижением цены на свою консоль Saturn на 20 процентов и заявлением о том, что приставку купили миллион и еще триста тысяч человек. Рядом в сторонке стояла **Microsoft** со своей Windows 95. Никого не трогала...

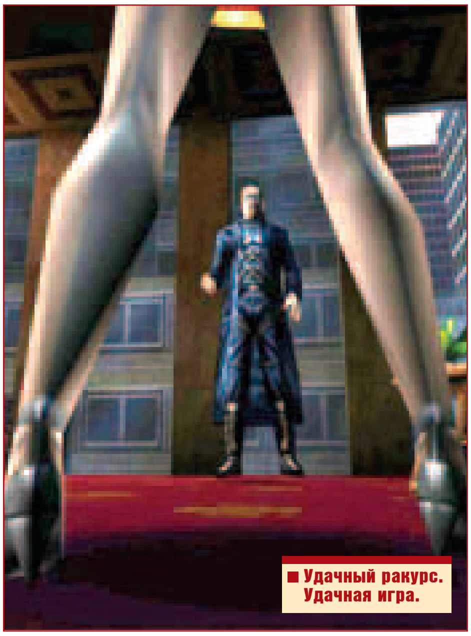


■ Так выглядела забытая ныне Saturn.

5 ЛЕТ НАЗАД

СПЕКТОР ПОТИРАЕТ РУКИ

Eidos Interactive объявила о том, что большая партия свежеотпечатанных экземпляров кросс-жанровой игры ***Deus Ex*** направилась прямиком на полки магазинов. Эпик за подписью **Ion Storm Austin** попал в продажу одновременно и в Нью-Йорке, и в Париже, и в Гонконге. Игру рекламировали как новый шедевр от **Уоррена Спектора** (Warren Spector), чья слава базируется на успехе ***Ultima VI***, ***Wing Commander 1*** и ***System Shock***. По иронии судьбы, нынешнее поколение геймеров знает Спектора именно как создателя Deus Ex.
– Думаю, что скажу за всю команду: мы необычайно взволнованы релизом нашей кросс-жанровой детки, – заявил Уоррен в одном из июньских интервью. *– Мы сделали то, что до нас еще никто не делал, и более того, все считали, что такое невозможно сделать. Думаю, у нас получилось.*
Так и есть, Уоррен, так и есть.



■ Удачный ракурс. Удачная игра.

АВТОРА! АВТОРА!



Troika Games объявила литературный конкурс, посвященный первой игре студии ***Arcanum of Steamworks and Magick***. Разработчики призвали фэнов проекта написать что-нибудь в духе «паропанк», посулив возможность увидеть свое произведение в игре. Ограничений в объемах и литературных жанрах нет: принимались и статьи, и рассказы, и поэзия, и даже научные эссе. Одно «но» – никаких инопланетян и подобной современной ереси:
– Мы призываем вас к оружию (или ручкам)! Отправляйтесь в библиотеки и читайте об Arcanum. Хотите быть впервые опубликованными? Мы предоставляем вам шанс.
Вскоре фэнская белиберда густым потоком хлынула по адресу cmoore@troikagames.com. Скоро будет полгода, как студия Troika Games прекратила свое существование, и спросить, много ли любительской литературы попало в Arcanum, не представляется возможным.

ВОЙНА ЗА НЕЗАВИСИМОСТЬ

В четверг, 1 июня 2000 года компания **Sony Pictures Entertainment** уведомила общественность о приобретении **Verant Interactive**, студии, создавшей онлайновую ролевую игру ***EverQuest***. Также было объявлено о дальнейшей судьбе разработчика – он вольется в SOE. Штат игроделов переведут в Сан-Диего, Калифорния. Новым главой студии был назван мистер **Келли Флок** (Kelly Flock). Любопытно, что студия **Turbine**, разработавшая ***Asheron's Call***, главного конкурента EverQuest на то время, пошла по другому пути. Компания сохранила независимость и, более того, выкупила все права на Asheron's Call и ***Asheron's Call 2: Fallen Kings***. Сейчас компания пытается пробиться в лидеры MMORPG-издателей. Если ее ***Middle-Earth Online*** удастся, Turbine ожидает светлое будущее.



■ Даже гномы играют в EverQuest.

ВСЕ ПИСЬМА ТЩАТЕЛЬНО СТЕРИЛИЗУЮТСЯ. ВО ИЗБЕЖАНИЕ ЗАРАЖЕНИЯ СОТРУДНИКОВ РЕДАКЦИИ.

На письма отвечал Даниил Леви

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте уважаемый журнал! Пишет вам злой читер. Читаю ваш журнал с самого начала! И я вот придумал: а почему бы вам не сделать статью про компьютерные игры? Это же так здорово! Компьютерный журнал, да еще и про игры пишет! Подумайте над моим предложением!

quaker5926@komifree.ru

Привет, квакер!
Краткость, как известно, сестра таланта. Уверен, в твоем случае это действительно так. Почему я так считаю? Просто человек, обделенный талантом, не смог бы сделать столь заманчивое предложение. Хотя нам, все же, пока не ясны некоторые детали: а про какие игры писать? Про популярные или не очень, красивые или увлекательные, дорогие или дешевые? Возможно, имеет смысл вообще переработать всю структуру **«PC ИГР»** и сделать его журналом о компьютерных играх? Что скажешь?
В общем, за письмо спасибо. Сразу после сдачи этого номера обсудим твое предложение. А то непорядок: называемся «PC ИГРЫ», а пишем про всякую ерунду. Да еще и девочек на обложку ставим. Надо обязательно разобраться.



По статистике, только 15% всех писем претендуют на попадание в рубрику. Остальные – это ответы на вопросы наших многочисленных конкурсов. Из этих 15% только 5 могут похвастаться интересными мыслями, идеями, вопросами, четко изложенными на бумаге. Посему прошу: пишите больше, пишите чаще. Не бойтесь высказать свое мнение, задать интересующий вопрос или попросту поделиться какой-то радостью. Мы же не хотим лишиться этой рубрики, правда?

Здравствуйте, редакция **«PC ИГР»**. Пишет вам Абрамов Игорь из Подмосковья. Мне 14 лет, я увлекаюсь футболом и компьютером тоже, а также разного рода шутерами в стиле ***Doom 3***. Читать ваш журнал стал недавно, и он мне сразу же понравился. В мартовском номере я нашел наклейку к игре ***Doom 3: Resurrection of Evil*** и сразу вытаращил глаза: некоторые не успели порезаться в Doom 3, как появилось это! Объясните, пожалуйста, что это вообще такое и можно ли его сейчас приобрести. И еще у меня есть к вам несколько вопросов:
1) Можно ли в вашем журнале стать писателем статей о разных играх или вообще кем-нибудь в вашем журнале в мой возраст?
2) Не знаете ли вы, выйдет ли такая игра: главный герой Doom 3 VS. главный герой ***Half-Life*** (ненавижу Гордона Фримена). Если выйдет, то когда?
3) Не выйдет ли в следующих номерах **«Путиводителя»** детальное прохождение Doom 3 (сижу и ломаю голову над 14-ым уровнем), и где его можно будет найти в продаже?
4) Если можно, сделайте конкурс по тематике Doom 3.
5) И прошу вас в ближайшем или после него номере поместить наклейку и плакат Doom 3!
6) Поместите, пожалуйста, на DVD или CD еще несколько дополнений для Doom 3!!
7) На 204 странице вашего журнала около читов есть объявление об авторах для **«Путиводителя»**. Если мне меньше 18-ти, но есть паспорт, могу ли я там писать статьи? Если не трудно, спросите, пожалуйста, Олега Коровина, а то у меня нет интернета.

Абрамов Игорь из Раменского района Московской области

Привет, Игорь. Ты знаешь, я тоже увлекаюсь футболом (как реальным, так и виртуальным) и частенько поигрываю в шутеры. Doom 3, правда, не понравился, а вот таким играм, как ***Painkiller***, ***Far Cry*** и ***Half-Life 2*** таки удалось отхватить немалую часть моего времени (спасибо игровому компьютеру в редакции).
Doom 3: Ressurection of Evil – это банальный адд-он (читай: еще один способ выбить из доверчивых геймеров вечнозеленые дензнаки), созданный сторонними разработчиками, на которых **id Software** водрузила столь ответственную задачу. Адд-он, кстати, весьма пакостный и не заслуживающий внимания большинства игроков. Подробнее о нем читай на страницах рубрики «Рецензии», где наш штатный шутеро-поклонник Ваня Закалинский хорошенько прошелся по известному тайтлу.
Теперь перейдем к твоим вопросам:
1) Боюсь, что писателем стать у тебя не получится, а вот на должность постоянного читателя журнала «PC ИГРЫ» мы тебя с удовольствием принимаем. В обязанности, кстати, входит: читка номера от корки до корки, выискивание багов, ночевка у ларька в ночь перед выходом нового номера, активное участие в дискуссиях на форуме, посылка не менее 20-ти писем в течение календарного месяца, а также проверка DVD каждого номера на 10 машинах с последующей отчетностью перед дисковиками.
2) Конечно, не выйдет. Представь себе: на полях виртуальных сражается главгерой Doom 3 и Гордон Фримен, а на оживленных улицах стенка на стенку бьются представители двух компаний: id Software и **Valve Software**. Как думаешь, кто победит?
3) Рано или поздно точно выйдет. Точнее, оно уже выходило, но через годик-другой обязательно выйдет еще раз. Специально для тебя.
4),5),6) А может нам еще один номер посвятить Doom 3? Сделать такую же обложку, поставить игру в «Тему номера», в превью рассказать обо всех потенциальных конкурентах, в ревью – обо всех частях творения **Джона Кармака** (John Carmack), взять у него и членов его семьи интервью, спросить про ракету, узнать про творческие планы, а в рубрике «Дневники разработчиков» запихнуть подробный рассказ о том, как ваялся Doom 3?
7) Как нам ответил Олег Коровин, нынешний глава «Путиводителя», наличие общегражданского паспорта для них – главный критерий при наборе авторов на работу. Так что можешь смело приезжать к нам в редакцию и требовать забронированного за тобой авторского места.

Вот, прочитав ваш третий номер журнала, решил написать и дать свою критику журналу



Доброго времени суток, уважаемая редакция журнала **«PC ИГРЫ»**. Я давний ваш поклонник, очень уважаю и ценю ваше произведение. Приятно радует качественное наполнение журнала, эксклюзивные обзоры игр и многое другое... На этом строки лести заканчиваются и начинается неприятная реальность. Вот вы, например, ругаете пиратов: и их самих, и качество их работы. А сами вы не задумывались о качестве своей работы? В частности DVD-материалов, а точнее их воспроизведения на домашних системах. Только у меня было не меньше пяти случаев, когда диски с вашего журнала на желали показывать свой контент. И, уж поверьте мне, в этом я не одинок.
Я не хочу вас ни в чем упрекать, просто иногда бывает обидно, когда после приобретения, как мне кажется, очень качественного игрового журнала, получаешь такие обломы.
Не хотелось бы менять любимое издание на какое-то другое только из-за того, что не работает тот или иной диск.
Пожалуйста, примите по возможности хоть какие-то меры. Спасибо, что не проигнорировали мое письмо.

С огромным уважением, Алекс.

И тебе доброго, Алекс. Большое спасибо за похвалу в адрес журнального содержания. Что касается DVD, то тут твой гнев вполне оправдан. Ты не поверишь, но раньше некоторые диски журнала не читались и у нас самих. Однако теперь, после смены завода, на котором эти самые DVD диски и печатаются (об этом в 16-ом номере читай во вступительном слове), проблема должна исчезнуть. Поверь, мы сами негодуем по поводу того, что часть наших постоянных читателей может получить на руки нерабочий диск. Если же и сейчас у тебя не читаются наши DVD, пожалуйста, свяжись с редакцией любыми способами – мы обязательно решим эту проблему.
Кстати, как бы ни сложилась ситуация с дисками, ругать пиратов мы не перестанем. Никогда.

Здравствуй, журнал! Я уже писал вам письмо, правда не знаю, напечатали вы его или нет. В нем я говорил, что можно поместить в журнале и на дисках. Мои идеи поддерживают все мои друзья. Они тоже хотели бы видеть следующие статьи в журнале: «Ваяем в 3D Max», «Новые приемы в Photoshop» и т.д.
Но в прошлом письме я забыл написать про то, что хорошо было бы сделать «мыло» для писем по вопросам глюков Windows, неполадок, сбоев в системе. Также на диске хотелось бы видеть программы по улучшению внешнего вида **Windows XP**. Я уверен, что все это поместится на ваш безразмерный хитовый 8.5 гиговый DVD.
Продолжайте рассказывать о *S.T.A.L.K.E.R.*, мы с друзьями его очень ждем. Кстати, а почему я не вижу статью о *GTA: San Andreas?*
И еще у меня есть один вопрос – действительно ли компьютерные игры делают из человека дауна? Все вокруг об этом говорят, но, если честно, я не верю этим бредням. Хотя, это как посмотреть... Вот, например, один мой знакомый стал действительно компьютерным маньяком, он реально зависим от него. Из-за компьютера он не вылезает с прихода из школы и до вечера. Он даже не выходит гулять, когда мы с друзьями зовем его. Он не вылезает из сплошных троек и двоек в школе. В последнее время мой друг стал нервозным. В общем, ерунда какая-то с ним творится... Что делать? Виноват ли в этом компьютер или нет?

От довольного читателя,
Гордона Фримена

Привет, Гордон. Никогда бы не подумал, что ты покупаешь наш журнал. Очень неожиданно. Про себя читал?

ТВОРЧЕСТВО НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ



Блистательный журнал «PC»,
Тебя читать мы любим!
Ты очень дорог на Руси
И всем полезен людям!
Подарка лучше не найти
Во всей вселенной нашей,
Чем твои светлые статьи,
Которые всех краше!
Твой диск бесценный дарит нам
Путевые новинки.
Здесь мы не встретим всякий хлам,
И «прет» все без запинки!
Чудеснейший журнал «PC»,
Тебя читать мы будем!
Незаменим ты на Руси,
И мы тебя все любим!!!

Kiraman







Письма присылайте по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"». Электронные письма ждем на адрес post@pc-games.ru

и оформление большое вам спасибо за это и спасибо Инне дизайнеру журнала



Здрасьте, редакция **«PC ИГР»**! Решил написать вам умное письмо насчет пиратства (хотя, умное оно или нет, решать все-таки вам и читателям).
Я живу в Татарстане, городе Набережные Челны. У нас нет таких магазинов, как **«Союз»**, **«М-Видео»** и т.д., а потому купить лицензионную игрушку очень сложно (недавно вот обыскался *Far Cry* от **«Буки»**). Все мои друзья и одноклассники играют в игры от «великих» там «Фаргусов», Forum-media, AGS и «100 золотых игр» (можете заехать с Семеном и к нам). Почему бы нашим дорогим локализаторам не открыть магазины по продаже лицензионных игр в регионах и немножко снизить цену? Ведь, если бы лицензионные игры стоили как пиратские, то народ покупал бы только «правильные» версии. Скажите, почему они не могут так поступить?

Засим откланиваюсь,
Радик Ханнанов.

Привет, Радик.
Во-первых, давай все-таки отметим, что во многих регионах существуют магазины, торгующие лицензионными дисками. В противном случае дальше Москвы и Подмосковья они бы не уходили, а это не так. Во-вторых, идея магазина, в котором продаются только лицензионные игры отечественных издателей, вряд ли имеет право на жизнь. Просто потому, что это невыгодно. Современный отечественный игрок пока что не готов полностью перейти на «потребление» лицензионных игр (хотя с каждым годом ситуация изменяется в лучшую сторону). Геймеры все равно будут отдавать предпочтение пиратским версиям. В-третьих, цена. Всем известно, что за качество надо платить. К тому же сейчас стоимость лицензионных игр не сильно отличается от пиратской продукции. Так что, на мой взгляд, все вполне закономерно.

Да-да, мы, между прочим, твои похождения назвали лучшей игрой 2004 года. Зря, наверное. Ты теперь гордый стал, на чай не заходишь, сам к себе не приглашаешь. Впрочем, это все пустое, лучше отвечу на твои вопросы.
Учить наших читателей обращению с графическими программами, а также отвечать на все вопросы по операционке от **Microsoft** мы не будем. В конце концов, **«PC ИГРЫ»** – журнал о компьютерных играх (хотя вот автор «Письма номера» так не считает), а значит писать мы будем про них. Иначе мы в итоге придем к тому, что каждый второй читатель будет спрашивать: «А какие капли предпочесть, если я простудился?», «А что нужно говорить на первом свидании?». Мы, конечно же, обеими руками за правильное воспитание молодежи, но отвечать на все вопросы не можем. Как тут ни старайся.
Я, кстати, так и не понял, почему ты не видишь материала по GTA: San Andreas. Сверстан он вполне нормально. Может, стоит пролистать журнал внимательнее?
А насчет твоего друга скажу одно – виноват в этом не компьютер, а вы. Да-да, именно вы. Ведь ты и твои друзья отвлекаете парня от постижения истины, созерцания прекрасного, запрятанного в строчках кода. Пойми же, наконец, что единственная суть бытия заключена в них, неизведанных и манящих, притягательных и непонятных рядовому взору компьютерных играх. Мы – будущие властители вселенной, мы – избранная каста, мы – геймеры. И только мы, через принятие виртуального мира, способны выявить критерии правильного, очистить свою душу от порочного и избавиться от лишнего. Без игр – мы ничто. Без нас – они ничто.
Хотя, наверное, ты прав... Много времени проводить за играми действительно вредно... Пожалуй, мне точно хватит.

Привет, редакция! Я читаю **«PC ИГРЫ»** с первого номера и, наконец, понял, что ваш журнал – зло. Пишу я вам пальцем одной руки, которая у меня в гипсе. Жизнь была счастливой и беззаботной. Но все изменилось. Одним прекрасным утром я проснулся и сразу понял – что-то не так. А не так на полке лежал ваш последний журнал. Подойдя, я увидел, что лежит он внизу стопки «PC ИГР». Но для настоящих геймеров нет никаких препятствий, ведь так? Я как игрок со стажем начал вытаскивать этот номер из стопки, и вдруг почувствовал, что вся эта кипа из 16-ти штук летит на меня. В сию же секунду у меня сработали рефлексы, наработанные за года: включился булет тайм, я попытался увернуться в прыжке, попутно доставая водяной пистолет. Но «PC ИГРЫ» – не пуля, от них не увернешься. Очнувшись, я обнаружил, что у меня сломано несколько пальцев.
Вот так оказалось, что с виду безопасный журнал может вывести из строя ценного геймера.

Преданный читатель в гипсе

Привет, дорогой читатель. Всей редакцией желаем тебе скорейшего выздоровления и возвращения в строй лучших геймеров России.
Честно говоря, мы и представить себе не могли, что наш журнал может нести в себе столь разрушительную мощь. Ну, правда – и в мыслях такого не было. Вообще, впредь советуем тебе складывать **«PC ИГРЫ»** в стопки по 10 журналов. Во избежание.
А за информацию спасибо. Обязательно поднимем этот вопрос на очередной встрече с руководством. Возможно, нам имеет смысл отзывать старые номера журналов у читателей? Ну, чтобы они не скапливались и не приводили к таким вот несчастным случаям.

Привет всем, кто делает этот журнал! У меня есть просьба – пожалуйста, увеличьте надпись на обложке «Рекомендованная розничная цена 140 рублей», чтобы продавцы видели нормальную цену этого журнала. Или они считают, что мы слепые и не видим эту надпись? Или они сами ослепли? У нас в Уфе нужно долго искать место, где журнал стоит 140 рублей, а не 150, и тем более не 178 (!) рублей (мне интересно, откуда такая огромная цена?).
А, покупая номер 16, я заметил такую фишку: продавцы (вернее продавщицы) поняли, что один DVD лучше, чем три CD, и стали продавать номер с DVD на 10 рублей дороже! Я, конечно, все равно буду покупать **«PC ИГРЫ»**, но мне не хочется просто так переплачивать 10-40 рублей за номер.

Богаткин Дмитрий

Привет, Дима!
Пойми, от размеров надписи «Рекомендованная розничная цена 140 рублей» ничего не изменится. Продавец имеет право назначать на товар любую цену. Что там и кем рекомендовано, его нисколько не волнует. Единственный способ повлиять на продавцов – не покупать товар там, где цена отличается от рекомендованной. К чему мы всех читателей и призываем.
И, да, цена с одним DVD или тремя CD, конечно же, разниться не должна. Так что составь список недобросовестных продавцов и раздай его своим друзьям – обходите эти ларьки стороной.

Доброго времени суток, редакция самого лучшего журнала **«PC ИГРЫ»**!
Давно хотел написать вам и вот, наконец, нашел свободную минуту. Во-первых, огромное спасибо за все, что вы делаете для нас – простых геймеров.. Во-вторых, желаю вам продолжать улучшать ваше детище, ведь пределов совершенству нет! А в-третьих, хотелось бы обсудить вот какую тему: виртуальная реальность. На мой взгляд, игра по сути своей является своеобразной виртуальной реальностью в которой мы, геймеры, проживаем ту или иную жизнь, играем те или иные роли, решаем задачи, с которыми в жизни никогда бы и не столкнулись.
Но все это пока что ограничено мощностью «железа», что не позволяет нам полностью стать частью самой игры. Но, со временем, преодоление барьеров неизбежно. Появятся игры, в которых не будет четких границ между реальностью и вымыслом, а значит, возникнет виртуальная реальность.
Не кажется ли вам, что это может привести к катастрофическим последствиям? Ведь много людей захотят погрузиться в этот виртуальный мир навсегда. Люди перестанут различать, где они находятся: в игре или в жизни! Это может привести к страшным последствиям. Поэтому, на мой взгляд, индустрию компьютерных развлечений нужно держать под контролем государства или каких-либо общественных организаций.
Все это не может не волновать. Поэтому мне бы хотелось узнать ваше мнение.

С уважением, Дунаев Александр.

Здравствуй, Саша. Описанная тобой ситуация, конечно же, возможна. Уже сейчас люди, проводящие за компьютерными играми десятки часов, перестают понимать, в каком мире – реальном или виртуальном – они находятся. Это происходит из-за чрезмерной нагрузки на сознание. Неужели тебе никогда не снились монстры из какой-нибудь игры? Ведь снились же, признайся. И я уверен, для того, чтобы тебя посетили такие грезы, достаточно пары часов игры перед сном. А что происходит с людьми, которые с утра до вечера «прокачивают» героя в очередной MMORPG или, как конвейеры, пропускают через себя все выходящие игры? Правильно, происходит сдвиг. Опасны ли такие люди для общества? Конечно же, да. Акцентировать внимание на этом вопросе сейчас нет особого смысла. Но принимать во внимание – обязательно. Возможно, мы обсудим эту проблему в будущем. Когда вернемся из виртуальной реальности сами...

и оформление большое вам спа
и спасибо Инне дизайнеру

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

ВЫГОДА

Цена подписки на 20% ниже, чем в розничной продаже!
Доставка за счет издателя
Разыгрываются призы и подарки для подписчиков
Дополнительные скидки при заказе на длительный срок

ГАРАНТИЯ

Вы гарантированно получите все номера журнала
Цена стабильна на весь период заказа,
даже при повышении цены в розничной продаже.
Единая цена по всей России

СЕРВИС

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.
Заказ оформляется с любого месяца.
Заказ осуществляется заказной бандеролью
или с курьером
Заказ можно сделать на любое количество месяцев

Бесплатный телефон
по всем вопросам подписки
8-800-200-3-999
(включая абонентов МТС,
БиЛайн, Мегафон)

Закажи журнал
в редакции
и сэкономь деньги

Стоимость заказа на «РС ИГРЫ» + 3 CD или DVD



110р	за номер (экономия 30 руб.*)
660р	за 6 месяцев (экономия 180 руб.*)
1188р	за 12 месяцев (экономия 492 руб.*)

Стоимость заказа на комплект «РС ИГРЫ» + «Путеводитель: РС ИГРЫ»





540р	комплект на 3 месяца (экономия 300 руб.*)
1020р	комплект на 6 месяцев (экономия 600 руб.*)
1920р	комплект на 12 месяцев (экономия 1440 руб.*)

* экономия от средней розничной цены по Москве

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. **Заполнить купон и квитанцию**
2. **Перечислить стоимость подписки через Сбербанк**
3. **Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:**

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 924-96-94;
- по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

По всем вопросам по подписке можно звонить бесплатно по телефону 8-800-200-3-999.
С 1 января 2005 года открыт бесплатный доступ для абонентов сети МТС, БиЛайн, Мегафон.
Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60, e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: 953-92-02, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку на:

☐ на журнал РС ИГРЫ + 3 CD
☐ на журнал РС ИГРЫ + DVD
☐ на комплект РС ИГРЫ+3CD+Путеводитель:РС ИГРЫ
☐ на комплект РС ИГРЫ+DVD+Путеводитель:РС ИГРЫ

на ☐ месяцев
начиная с ____________________ 2005 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)
Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом ________ корпус ________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________» с ________ (месяц) 2005 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________» с ________ (месяц) 2005 г.	

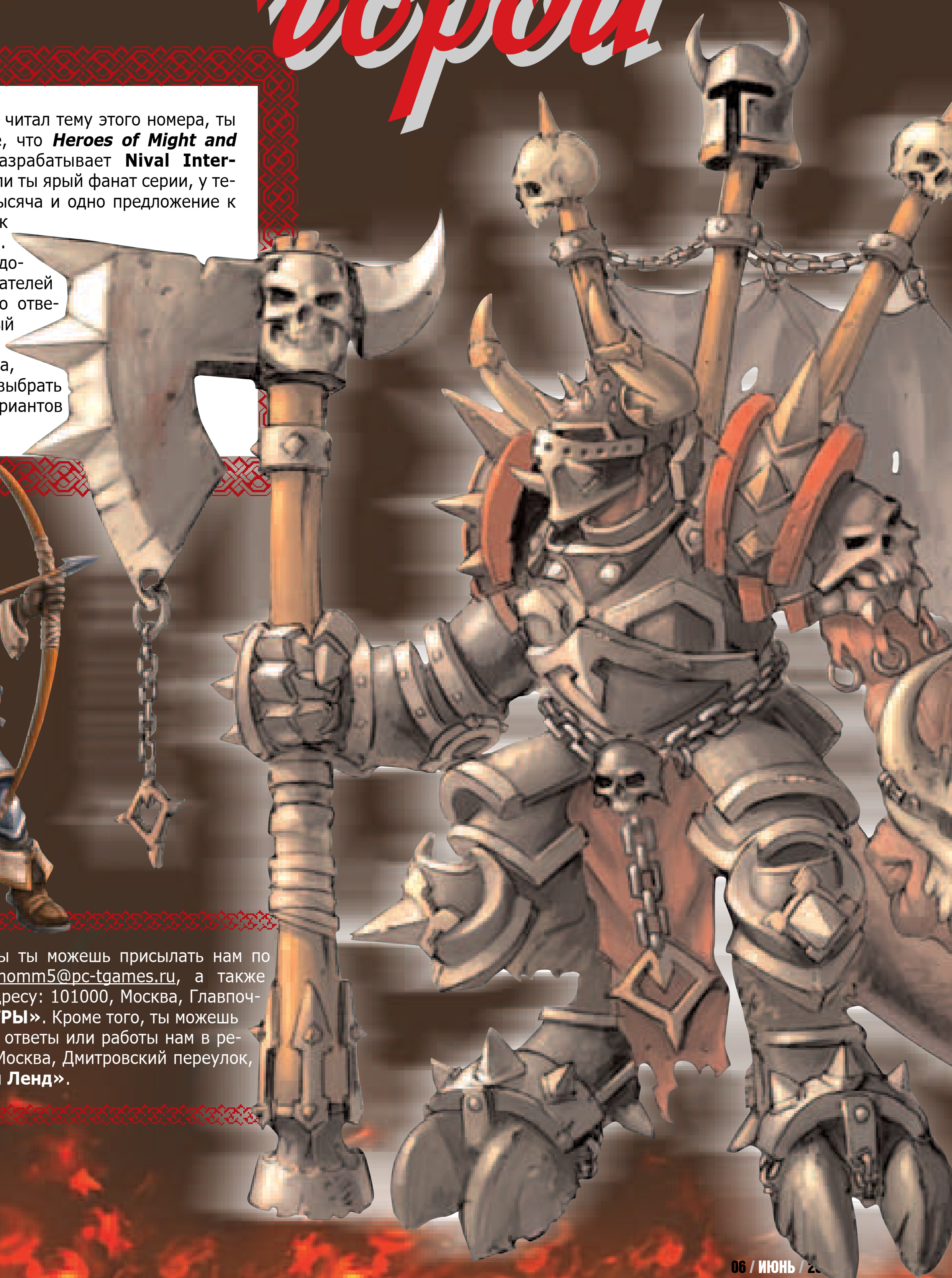
Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Последний герой

Итак, если ты читал тему этого номера, ты уже в курсе, что ***Heroes of Might and Magic V*** разрабатывает **Nival Interactive**. И если ты ярый фанат серии, у тебя наверняка найдутся тысяча и одно предложение к разработчикам о том, как им сделать игру лучше. Сегодня у тебя есть шанс донести свою идею до создателей или же просто правильно ответить на один единственный вопрос и получить уникальнейший приз. Правда, тебе самому придется выбрать всего один из двух вариантов участия в конкурсе.





Свои ответы и работы ты можешь присылать нам по электронной почте homm5@pc-tgames.ru, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, **«PC ИГРЫ»**. Кроме того, ты можешь просто принести свои ответы или работы нам в редакцию. Наш адрес: Москва, Дмитровский переулок, д. 4 стр. 2, ИД **«Гейм Ленд»**.

ВАРИАНТ 1: УГАДАЙ НОВЫЙ ЗАМОК

Это самый простой вариант участия. Ты вспоминаешь, какие замки присутствовали в предыдущих ***«Героях»***, и правильно называешь замок из HoMM5, который следующим будет анонсирован компанией **Ubisoft**. Напоминаю, что пока анонсировано только два замка: Heaven и Inferno. А пятеро победителей, правильно назвавших новый замок, получат по коллекционному изданию ***«Аллодов»***. Дерзай!

ВАРИАНТ 2: СОЗДАЙ СВОЕГО ГЕРОЯ

Ты умеешь хорошо рисовать или придумывать увлекательные истории? Тогда тебе сюда! Нарисуй любимого героя из любого замка на твой выбор или напиши его биографию. И если твой рисунок или рассказ смогут убедить жюри в том, что именно ты достоин приза, то у тебя есть шанс выиграть один из трех уникальных коллекционных предметов, связанных с серией ***Heroes of Might and Magic***. А именно:



1. Боевой штандарт героя из замка Heaven



2. Настоящую робу Монаха (юнит Monk из замка Heaven)



3. Поясной мешочек, набитый звонкими монетами из мира «Героев»

ТВОЙ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР!



ПРИМИ УЧАСТИЕ В SMS ВИКТОРИНЕ

И ВЫИГРАЙ НОВЫЙ КОМПЬЮТЕР К УЧЕБНОМУ ГОДУ И МНОГО ДРУГИХ ПРИЗОВ!

АКЦИЯ ПРОДЛИТСЯ ВСЕ ЛЕТО!

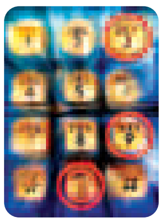
next media entertainment

Редакция журнала благодарит за моддинг и компьютерную периферию интернет-магазин геймера cyberlife www.clife.ru, тел095)9700730).



ДЛЯ УЧАСТИЯ В ВИКТОРИНЕ

ОТПРАВЬ SMS СО СЛОВОМ **PC** НА НОМЕР **3090**



А ДАЛЬШЕ ВСЕ ПРОСТО: отвечай на вопросы, составленные по материалам прошлых выпусков журнала **PC ИГРЫ**. За каждый правильный ответ ты получаешь 1 балл. Победителем станет участник, набравший максимальное количество баллов.

Ты можешь остановиться на любом вопросе, и продолжить отвечать позже, когда тебе будет удобно – набранные тобой баллы сохраняются.

СВОИ ТЕКУЩИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ТЫ БУДЕШЬ ПОЛУЧАТЬ НА КАЖДОМ ПЯТОМ СООБЩЕНИИ.

ПРОМЕЖУТОЧНЫЕ ИТОГИ КОНКУРСА – НА ДИСКЕ В КАЖДОМ НОМЕРЕ ЖУРНАЛА «PC ИГРЫ» И НА САЙТЕ WWW.GAMELAND.RU (ТАМ ЖЕ ТЫ МОЖЕШЬ ПРОЧИТАТЬ И ПОДРОБНЫЕ ПРАВИЛА ВИКТОРИНЫ).

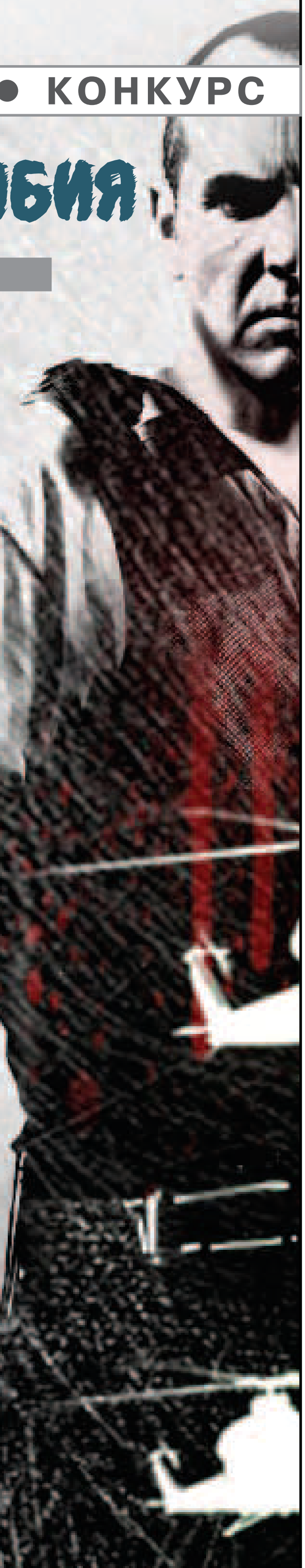
Стоимость sms-сообщения на номер 3090

- $0,50 без налогов.

Услуга доступна абонентам МТС, Билайн, Мегафон, ЮУСТ, ЕСС, СМАРТС, БВК, НСС, ЕрмакRMS, Ярославль

- GSM, УралСвязьИнформ, НТК, Скайлинк – СПб, Пенза GSM, Оренбург GSM

ДАЛЕКАЯ КОЛУМБИЯ



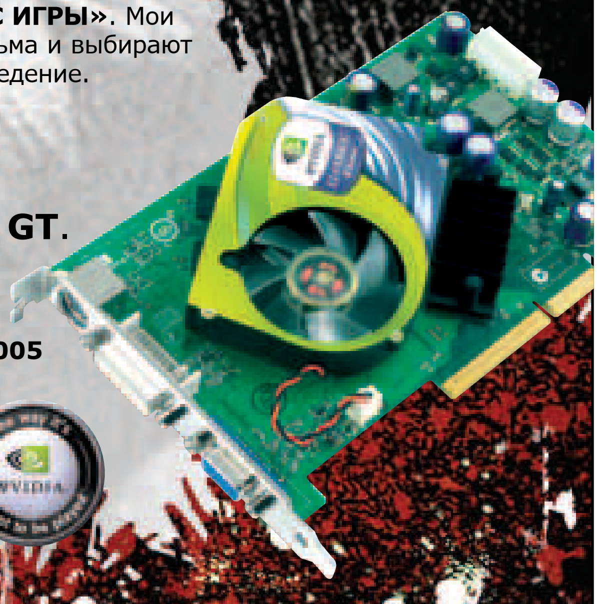
ОЛА, АМИГО!

Открою тебе страшную тайну: в Колумбии почти совсем нет игр про Колумбию. Кроме тех, что нам присылают на экспорт наши американские друзья в обмен на чудный белый порошок. Но разве ж это игры? Средненькая графика и избитый сюжет «добрые американцы против колумбийской наркомафии». Говорят, у них там это лежит в каждом супермаркете по 9,99 долларов за кило. Называется – «бюджетные игры». Кхе-кхе.

Честно говоря, нас, честных колумбийцев, это здорово раздражает. А когда нас что-то раздражает, поперек дороги лучше не стоять: у нас много оружия и испанские корни. Вот камрады из Украины – молодцы! Делают отличную игру про Колумбию ***«Xenus: Точка кипения»***. И мы даже решили им помочь. Говорят, в России много фанатов этого самого «Ксенуса», и они не прочь бы подкинуть свежих идей разработчикам... В общем, мы вместе с компаниями **nVidia** и **«Руссобит-М»** решили устроить конкурс на лучший литературный рассказ о Колумбии и мире Xenus. Ты просто пишешь связный рассказ, и присылаешь его нам по электронной почте columbia@pc-games.ru или по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, **«PC ИГРЫ»**. Мои парни читают все письма и выбирают **одно лучшее** произведение.

Главный приз

видеокарта
GeForce 6600 GT.



И поторопись! Мы будем принимать работы до **1 июля 2005 года** включительно!

ИТОГИ КОНКУРСА «ЧТО ТАКОЕ ГЕЙМДИЗАЙН»



Последние пару месяцев наших читателей, активно участвующих в конкурсах, донимал вопрос: «Кто же выиграл то самый ноутбук?». Признаться, нам и самим было интересно, что мы получим в ответ на такой сложный конкурс по «Готике 2». Ведь, действительно, здесь конкурсантам мало было рассказать о том, чем лично им нравится или не нравится данная ролевая игра, и что, стало быть, они в ней бы изменили. Куда важнее было обосновать свои изменения с точки зрения улучшения игрового процесса.
И хотя всего на конкурс было прислано больше 80 работ, общим голосованием лучшей была признана работа **Евгения Марченкова** из города Курска. Ему достался и ноутбук ***iRU Brava 4115***, и регистрация в качестве полноправного участника на Конференции Разработчиков Игр 2005, куда он успел попасть, правда, только на последний, третий день форума. Мы поздравляем победителя и желаем ему дальнейших творческих успехов!

ИТОГИ КОНКУРСОВ ЗА АПРЕЛЬ

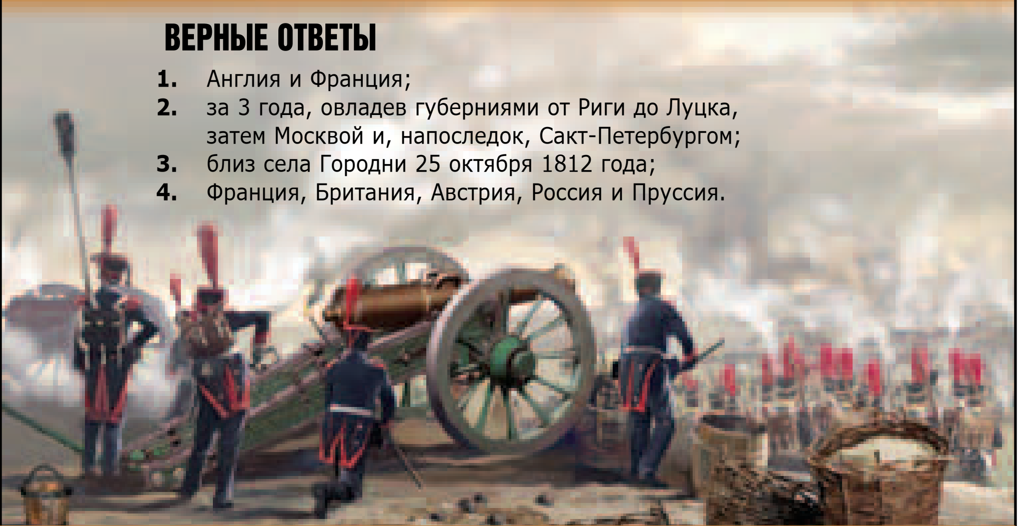
ШЛЯПА ИМПЕРАТОРА!

Нас попросили написать, каков будет процент ответивших правильно на «Шляпу Императора». Считайте сами: всего участвовало – 630 человек, из них ответивших верно – 194.

ПОБЕДИТЕЛИ

И первый приз (игру ***«Казаки 2»***, императорскую шляпу и звуковую карту ***Ego-Sys ESI Juli@***) получил москвич **Антон «Dopebird»**, отчаянный водитель московского метро. Приходи, дорогой товарищ, за подарками!

Второе место вместе с DVD-боксом «Казаков 2» и звуковой карточкой ***Terratec Aureon 5.1 Fun*** досталось **Евгению Карабуту** из Уфы, а третье – DVD-бокс «Казаков 2» и трехмесячная подписка на **«РС ИГРЫ»** – **Юрию Баженову** из Благовещенска. Ура победителям!

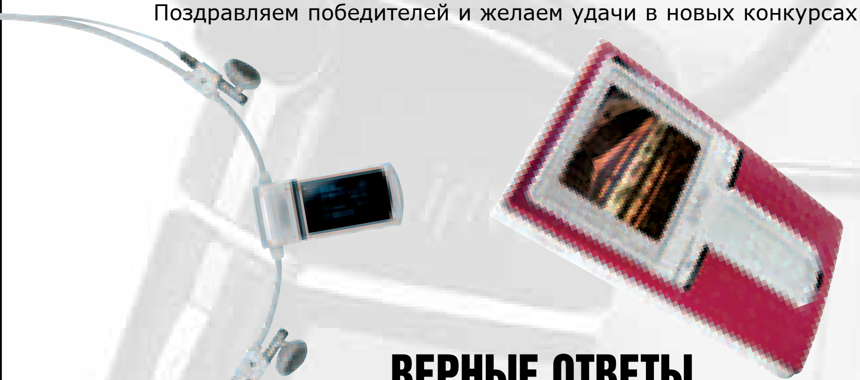


ВЕРНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Англия и Франция;
2. за 3 года, овладев губерниями от Риги до Луцка, затем Москвой и, напоследок, Сакт-Петербургом;
3. близ села Городни 25 октября 1812 года;
4. Франция, Британия, Австрия, Россия и Пруссия.

ИСТОРИЯ ИГР

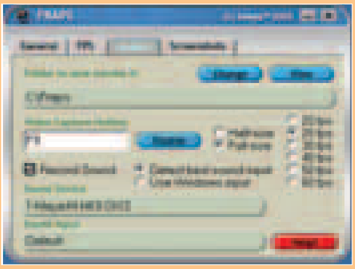
Все же с вопросом про ***Elite*** вышла заковырка. В 1985 году игра одновременно разрабатывалась всего для трех платформ. А поскольку все, кроме одного, эту деталь вопроса упустили, нам пришлось вторым и третьим местам засчитывать наиболее близкий к верному ответ – тот самый, который про кассетный BBC Micro.
И пафосный mp3-плеер ***iRiver H10 5Gb*** достался нашему читателю **Илье**, к сожалению, оставившему нам только обратный e-mail. Второе и третье места, а также mp3-плееры ***iRiver N10 128Mb***, разобрали Георгий Калихман и Ирина Горелова из Москвы. Поздравляем победителей и желаем удачи в новых конкурсах!



ВЕРНЫЕ ОТВЕТЫ

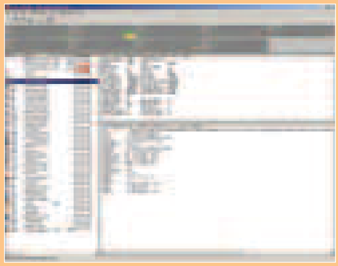
1. За графику и дизайн уровней (принимались оба ответа);
2. 1993;
3. для трех (ключи к ответу – «одновременно» и «1985 год»);
4. ***SpaceWar!***
5. на протяжении первых четырех частей.

Fraps 2.5.5



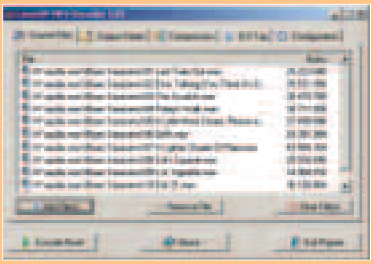
Лучшая в своем классе программа для записи видеороликов из твоих любимых игр, а также для снятия качественных скриншотов. Впрочем, она тебе пригодится и при изготовлении скриншота с любого другого источника, например, с видео. Вспомни, как непросто сделать копию понравившегося кадра из видео с помощью медиа-плеера в ***Windows XP***. До последнего момента программа выпускалась в двух версиях: новой, требующей наличия ***DirectX 9.0*** и идущей только под новейшими операционными системами ***Windows 2000***, ***XP***, ***2003*** и ***Windows XP 64-bit***, и «совместимой» версии ***1.9D***, нормально функционирующей под всеми предыдущими версиями операционной системы семейства Windows. Новая версия, естественно, более функциональна, и в будущем разработчик обещает поддерживать только ее; ну, а сейчас ты можешь выбирать ту версию, которая будет тебе наиболее удобна.

TaskInfo 6.0.1



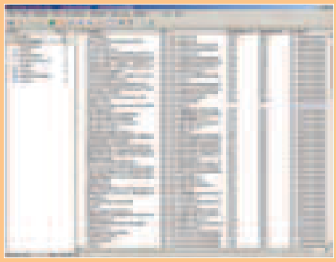
Есть такая категория программ – программы для контроля деятельности системы и всех процессов, протекающих в ней. Представителем именно этого вида и является программа ***TaskInfo***, предоставляющая наиболее полную информацию о твоем компьютере. В ней анализируются все программные процессы и текущие соединения – в общем, с ее помощью ты можешь начинать писать книгу «Жизнь и удивительные приключения моей системы, рассказанные в деталях». Ни один «клавиатурный шпион», троян или «интернетный червь» теперь не пройдут незамеченными, даже если они уже сумели обмануть файрволл и «втерлись» в доверие к антивирусу, поскольку нет такого процесса, который смог бы укрыться от бдительного ока ***TaskInfo***. Это, кстати, касается и различных «доброжелательных добавлений» к вполне нормальным программам – теперь ты будешь знать об их особенностях практически все.

LameXP 1.01



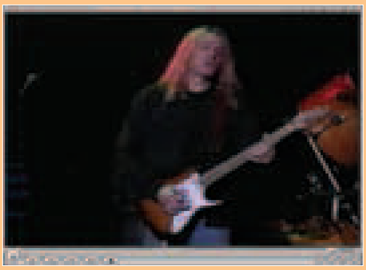
Тебя никогда не интересовал вопрос, как из обычного аудио делается MP3? Сейчас я тебе расскажу. После того, как ты «завел» аудиодорожки в компьютер в «несжатом» виде, то есть «заграбил» их, пора задать работу одному из кодеков, умеющих сжимать аудио. Так как большинство кодеков являются консольными программами, управляемыми из командной строки, лучше всего воспользоваться «frontend»-ом – «программой-оболочкой» для него, в которой все необходимые параметры задаются легко и удобно. Я рекомендую тебе попробовать программу ***LameXP 1.01*** – это фронт-энд кодека lame, одного из лучших кодеков для «превращения» звуковых файлов формата WAV в MP3. Она удобна как самим кодеком в одной из наиболее стабильных версий, так и необходимым минимумом вводимых параметров для получения гарантированно хорошего результата.

WebSite-Watcher 4.03



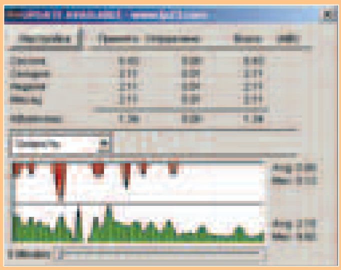
Ох, и трудно же разбирать завалы «насерфенных» за месяц в интернете ссылок. К тому же при этом было бы неплохо проверить, не обновились ли сайты с твоего последнего посещения, а может, что-то и вовсе закрылось... Надо автоматизировать процесс! И поможет тебе в этом программка ***WebSite-Watcher***. Что она делает? Она делает... все! И это практически без преувеличения. Всего лишь один раз импортировав «закладки» из ***Internet Explorer***, ***Opera***, ***Mozilla***, ***Netscape***, текстового, RSS или OPML-файла, ***WebSite-Watcher*** будет самым тщательным образом отслеживать изменения сайтов в этом списке чуть ли не ежеминутно, ведя лог событий, а затем при необходимости может снова забросить обновленный комплект закладок в Эксплорер. Процесс тонко настраивается – можно ожидать обновлений как новостной ленты, причем разных форматов, так и основного контента сайта.

Zoom Player 4.50 beta 4



Zoom Player появился среди программ для просмотра видео уже давно, и сразу же завоевал заслуженное уважение. Это просто странно, что у нас он не сильно популярен, если не сказать – малоизвестен. Первое, что понравилось пользователям, это низкие системные требования, а также довольно-таки «интеллигентное» «отъедание ресурсов» (в первую очередь, естественно, памяти).. Новая версия этого универсального плеера MPEG-файлов и DVD-дисков вобрала в себя все предыдущие наработки, а также обзавелась излишне скромным первоначальным внешним видом (как обычно, поддающимся улучшению путем смены «шкурок»). Как и большинство современных медиа-плееров, ***Zoom Player*** пользуется для фильтрации аудио-видео потоков установленными в системе кодеками, так что внимательно следите за их своевременным обновлением.

BMExtreme 2.40



Трафик в локалке – это странный предмет. То он есть, а то его нет. А чтобы разобраться, куда он девается и вообще как тратится, надо его учитывать. Вот для чего умные люди пишут программы типа ***BMExtreme***, название которой расшифровывается как ***Bandwidth Monitor Extreme*** (что-то вроде «экстремального мониторинга канала»). Вот уж действительно – экстремал-универсал. Хочешь – скорость работы локалки померяет, хочешь – айпишники по всем соединениям выдаст, а если надо, то и статистику по дням/неделям/месяцам соберет. Программка хоть и мала с виду, а умеет и графики рисовать, и локальный трафик отбрасывать, так что при подсчете статистики использования интернета она тебя не обманет и покажет все по-честному. Есть в ней и полезная функция статистики использования расшаренных папок, так что о приходе «незваных гостей» ты будешь предупрежден.

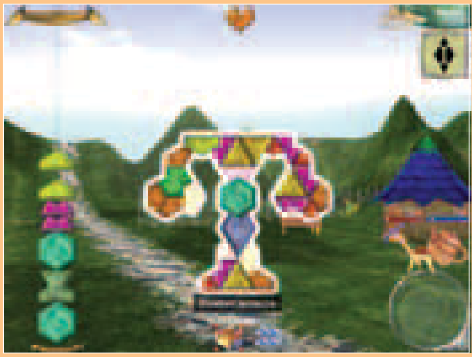
Rocket Bowl

Ты когда-нибудь играл в боулинг? Ну, да что я спрашиваю – конечно же, играл. А в боулинг с криволинейными поверхностями? «Как-как?», – спросишь ты? Да-да, ты не ослышался. Именно таким его видят создатели игрушки ***Rocket Bowl***: когда покрытие для катания шаров не прямое, а изгибающееся, причем в нескольких плоскостях. В двух словах концепцию этой игры можно пересказать как «боулинг, сделанный на поле для гольфа». И действительно, от гольфа (а точнее, от «мини-гольфа», если быть точным) здесь позаимствован профиль холмов, указатели «лунок», водные препятствия, «горки», расположение площадок и многое другое. Но, как ни странно для таких гибридов, игра при этом умудряется оставаться не только необычной, но и интересной – выбери соответствующий уровень сложности, и ты убедишься в этом сам.



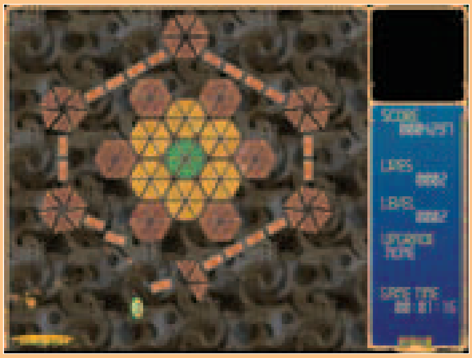
Fresco Wizard

Казалось бы, что интересного в складывании паззлов? Ну, складываем из них фрески, ну да, они красивые, и что с того? Так ведь весь интерес здесь в самом процессе складывания – посмотри, как он захватывает! Особенно, если он идет наперегонки со временем, либо с громоздящейся в уголочке пирамидкой из неиспользованных кусочков. Ты же прекрасно понимаешь, что это и есть главная слагаемая успеха – «игровой момент», «кайф от игры», или как там его еще называют. Ведь именно ради этого мы и играем, разве не так? Кстати, в игрушке и сюжетная линия присутствует, вполне годящаяся для того, чтобы поднять ее на ранг выше обычных паззл-конструкторов. Приятно, что создатели заботятся не только о внешнем виде (кстати, выполненном вполне современно и эстетично), но и об уникальности своей игрушки.



Hyperballoid

Невероятно! «Круглый» арканоид! Вернее, ***Hyperballoid*** – это арканоид с круглым, эллипсообразным, треугольным и прочими нестандартными построениями фигур. А также вращающимися, передвигающимися, но главное – непрямоугольными «кирпичами». Да-да, здесь они бывают круглыми, треугольными, шестигранными... Оказывается, если приложить немного фантазии, то можно сделать настолько разнообразные по конфигурации уровни арканоида, что «еще чуть-чуть добавить вот тут» и «немного прибавить вон там», и каждый из них спокойно «потянет» на вполне самостоятельную игру. А как вам примагничивающиеся шарики? А «парашютик», временно дарующий «непробиваемость» снизу – знаменитая «фича» классической версии арканоида ***Popcorn***, широко известного благодаря одноименной мелодии? В общем, игрушка удалась на славу.



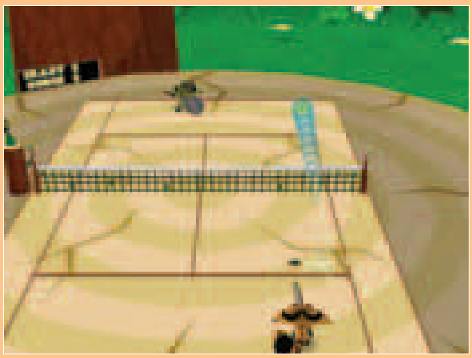
Ballistik

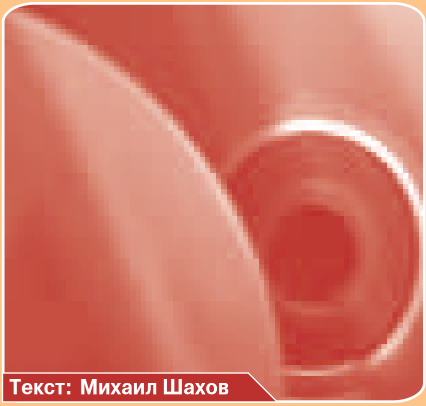
А как насчет полноценно трехмерного арканоида, третье измерение которого используется не только для демонстрации преимущества аксонометрической проекции, но и для размещения самих «кирпичиков»? Впрочем, здесь нужно отметить, что создатели игрушки пошли на небольшую хитрость: шарики по-прежнему передвигаются только в одной плоскости, зато лежащие сверху «кирпичи» опускаются на место выбитых. А еще программисты ***Ballistik*** решили, видимо, устроить соревнование на тему «кто придумает больше прикольных бонусов». Одним из бонусов здесь дается огромная пушка, один снаряд которой способен разнести треть уровня (больше снарядов не дают, дабы лишний раз не вводить тебя в искушение). Другие бонусы также не отстают – в итоге тебе гарантированы несколько часов игры, потраченных с кайфом.



Tennis Titans

Ты когда-нибудь мечтал стать звездой тенниса? Выиграть кубок Уимблдонского турнира, войти в рейтинг «первых ракеток мира»? Ну хорошо, а хотя бы просто хорошо играть в теннис, стать чемпионом местного значения? А если просто играть? Тогда давай попробуем ***Tennis Titans*** – этот вид игры в теннис не потребует от тебя ровным счетом никаких дополнительных усилий, а кайфа от него не меньше, чем от его «большого собрата». В чемпионате участвуют симпатичные маленькие зверьки – бурундук с твоей стороны, и целый набор лесных меховых теннисистов с другой. Обыграл одного – добро пожаловать на продолжение турнира. Отдельно стоит упомянуть про управление – это что-то особенное. Всего лишь четыре типа ударов и «перемещение» мышкой – но как же здорово все это реализовано! Огромный респект создателям!





Текст: Михаил Шахов

НЕ ЖУЖЖИ!

Самая первая игра, которую прошел автор этих строк, загружалась в дивный компьютер ZX Spectrum при помощи бытового магнитофона «Протон-1». Звуки при этом раздавались просто ужасные: смесь шипения соединяющегося с Канадой модема с воплями дикого гоблина, которому наступили на хвост. Сегодняшние игрушки загружаются куда тише – жужжание компакт-диска много тише скрежета переведенного в аналоговый вид сигнала. И все же от постороннего шума хочется избавиться.

Дело в том, что многие игрушки и прикладные программы вроде интерактивных карт местности по абсолютно загадочным причинам отказываются запускаться, если в приводе компакт-дисков не болтается «родная» болванка. Есть мнение, что таким образом производители игр пытаются по старинке защититься от нелегального копирования, чтобы ты не мог, например, установить игру с одного диска сразу двадцати двум одноклассникам. Такой способ защиты действительно мог работать в древние времена, когда компакт-диски сами по себе стоили недешево. Но современные недобросовестные покупатели не заморачиваются с приобретением дисков вскладчину, а попросту пользуются услугами пиратов. Ведь цена ворованного диска ничтожно мала, в ущерб, понятное дело, его качеству.

Так или иначе, борются производители с пиратами, а страдают от этого пользователи, обычные рядовые геймеры. Играешь в три игры одновременно – раз за разом вынимай одну компашку, вставляй другую, как на зарядке для страдающих ожирением программистов. И наслаждайся при этом гудением и присвистом своего 52-скоростного комбодрайва, который иногда перекрывает не только фоновую музыку, но даже взрывы и крики убитых тобой монстров.

Еще хуже, если игра «экономно» хранит на компакт-диске часть своих данных. В этом случае к жужжанию добавляется еще и проблема медленной загрузки, ведь даже самый скоростной CD-ROM по сравнению с жестким диском оказывается медленным, как, например, ***DOOM 3*** на слабой машине.

Решая проблему шума при помощи **виртуальных компакт-дисков**, можно убить аж трех зайцев одним камнем: установить благостную тишину, ускорить загрузку уровней и избавиться от необходимости менять компашки в приводе компьютера. Виртуальных дисков можно завести хоть десяток – хватало бы объема винчестера.

БОльшая часть программных пакетов, предназначенных для записи компакт-дисков, включает в себя и эмуляторы CD-ROM. Поэтому начнем разговор мы именно с многофункциональных программ.

Nero Image Drive

ТИП ПРОГРАММЫ
эмулятор CD-ROM
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Nero AG
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, $59.99
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.nero.com

Nero 6 Ultra Edition – так официально называется этот распространенный и весьма популярный пакет для работы с компакт-дисками и DVD. Созданный на заре эпохи записи CD независимым разработчиком, Nero сегодня достиг такой крутизны, что даже всемогущая компания **Microsoft** использует (по лицензии, конечно) его наработки в своей операционной системе ***Windows XP***.

Процесс создания виртуального диска в непредназначенной, все-таки, для этого программе тривиальным не назовешь. К тому же программисты и дизайнеры интерфейса Nero почему-то сочли нелишним дополнительно усложнить его. Поэтому мы расскажем тебе о том, как добиться успеха в деле виртуального дискостроения, во всех подробностях.

Итак, первый пункт: диск – в дисковод, **Nero StartSmart** – на экран (его можно запустить из меню *«Пуск»*). В разделе *«Копировать»* открывшегося окна нужно щелкнуть пункт *«Копир. CD»* (собственно, можно запустить программу Nero Express и любым другим способом – главная хитрость кроется не в этом).

С помощью открывшегося варианта основной программы ты можешь скопировать диск, который находится в приводе, на болванку соответствующего объема.

Но нам-то с тобой это не нужно, верно? Мы ведь собираемся создавать виртуальный диск, а не копировать физический.

Теперь наступает время для борьбы с изощренностью ума и скрытностью разработчиков интерфейса Nero Express. Щелчком по кнопке *"More"* открой дополнительную панель, а в ней нажми кнопку *"Save Tracks"*. С этого момента ты приступаешь к созданию виртуального диска.

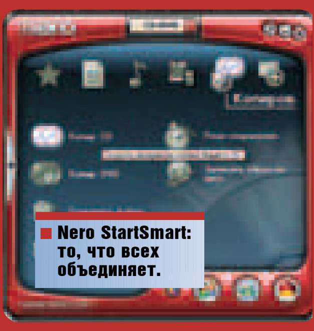
Окно *"Save Tracks"* выглядит не слишком просто и понятно, но если привод компакт-дисков в твоей системе всего один, запутаться ты не должен. Щелкай на его названии в списке *"Track List"* и переходи к следующему этапу: выбору формата сохранения.

Nero по умолчанию предлагает тебе сохранить образ диска в своем собственном формате *"nrg"*. Мы не рекомендуем соглашаться с хитрой программой. Сложность состоит в том, что помимо самого Nero этот формат мало кто понимает. Поскольку ты всегда можешь захотеть попробовать ути-

NERO – МНОГОСТАНОЧНИК

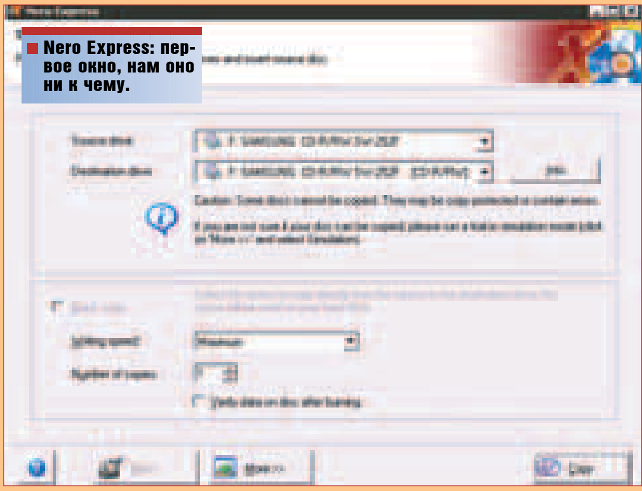
Фактически, ***Nero 6 Ultra Edition*** является платиновым эталоном для программ своей группы: все, что нужно для записи компакт-дисков, и немного лишнего. Или много – каждый решает сам.

В последние версии программы, помимо инструмента для записи CD и DVD, утилиты копирования дисков «один к одному», отличной программы для создания аудиодисков, редактора звуковых файлов и уже привычного редактора обложек, включается масса дополнительных инструментов. В их числе – программа-менеджер всего этого богатства, *Nero StartSmart* (ты видишь ее на рисунке), утилита резервного копирования важных файлов и, собственно, интересующий нас эмулятор компакт-дисков ***Nero ImageDrive***.

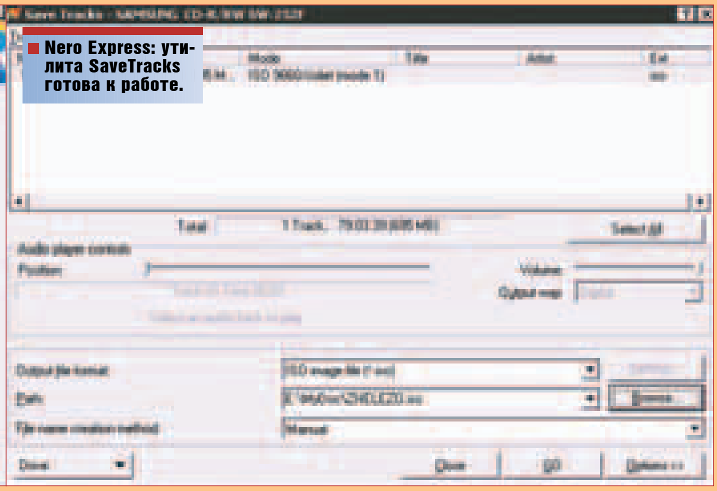


Nero StartSmart: то, что всех объединяет.

Nero StartSmart, как и любая другая оболочка, довольно назойлив, и выскакивает на экран всякий раз, как ты вставляешь чистую болванку в пишущий привод. Если хочешь, отключи эту опцию в настройках программы – все, что запускается из оболочки, вполне может быть загружено вручную.



Nero Express: первое окно, нам оно ни к чему.

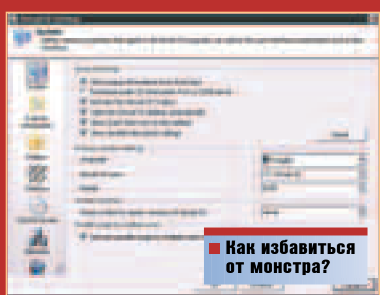


Nero Express: утилита SaveTracks готова к работе.

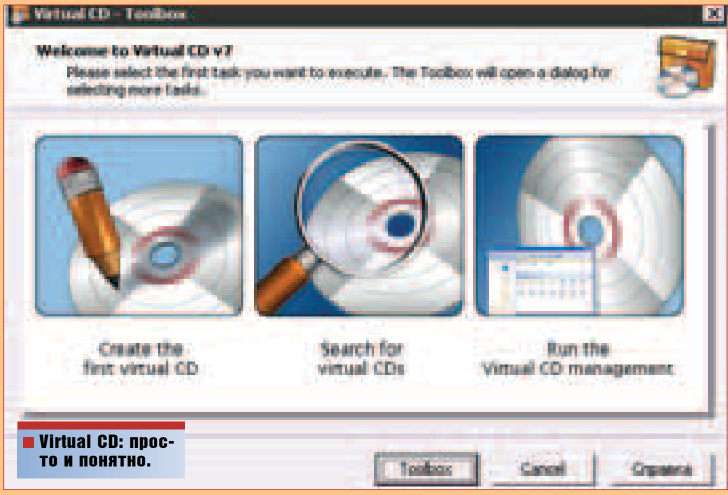
литу от какого-нибудь другого производителя, остановить свой выбор имеет смысл на самом демократичном формате.
В списке *"Output file format"* лучше всего выбрать вариант *"ISO Image file"* – это самый распространенный и популярный формат записи образов компакт-дисков, который «понимают» большинство программ. В поле *"Path"* вводится путь к файлу, в котором будет сохранен образ, и его имя (обязательно надо указать здесь какое-нибудь осмысленное имя, чтобы немаленьких размеров файл не затерялся среди прочих документов). Правда, указать имя без вызова диалога *"Browse"* почему-то не получается – название все время будет возвращаться к исходной форме. Это, конечно, еще один вопрос к разработчикам программы.
Поскольку для примера мы решили «виртуализировать» случайно подвернувшийся нам под руку диск-приложение от журнала **«ЖЕЛЕЗО»** нашего издательского дома, файл с образом у нас получил название ZHELEZO.iso.
Все, можно начинать сохранение образа. Нажми кнопку *"GO"*, откинься на спинку кресла и подожди немного – копирование диска займет пару-тройку минут. По завершении копирования (когда окошко с индикатором состояния процесса исчезнет с экрана) окно *"Save Tracks"* можно закрыть кнопкой *"Close"*.
Итак, теперь у нас есть образ компакт-диска в стандартном, широко распространенном формате "ISO". Давай подключим его к системе так, чтобы она приняла его за физический диск в физическом приводе.
Программа, входящая в состав пакета Nero и предназначенная для эмуляции виртуальных дисков, называется ***Nero ImageDrive***. Запустить ее можно из программной группы Nero – Nero 6 Ultra Edition в меню *«Пуск»*. Запустить и удивиться: первое, что ты увидишь при попытке воспользоваться утилитой, будет загадочное сообщение о том, что программа на компьютере запрещена. Ответь на вопрос о разрешении запуска службы положительно, и ты увидишь окошко, предупреждающее о невозможности сертификации эмулятора официальными службами Microsoft. Интересно, почему мы не очень удивляемся тому факту, что, цитирую, «Microsoft в настоящее время не предлагает сертификации Windows Logo» для программы, которая позволяет создавать виртуальные диски?
В некоторых случаях после нажатия кнопки *"OK"* в этом окне компьютер приходится перезагружать. Не спрашивай нас, почему. Спроси лучше самих разработчиков.
Последнее угрожающее предупреждение от Microsoft (на рисунке) тоже нужно проигнорировать: ничего страшного Nero ImageDrive в себе не содержит, пусть устанавливается на здоровье.
В настоящий момент программа, входящая в пакет Nero, позволяет поддерживать всего пару виртуальных приводов. С одной стороны, особо не разгуляешься; с другой – больше, честно говоря, редко когда надо. Кроме того, в каждый из приводов можно виртуально «вставлять» разные образы дисков – всего парой щелчков мыши.
Первое окно, которое ты увидишь после завершения установки Nero ImageDrive, содержит настройки, отвечающие за число виртуальных приводов и автоматическую «вставку» в них образов дисков при загрузке компьютера. Этот процесс еще можно назвать «монтированием образа». Расположенная тут же кнопка *«Отключить»* позволяет удалить драйвер виртуальных дисков из системы. Все, что тебе нужно сделать сейчас, – это установить галочку *«Разрешить привод»* в группе *«Первый привод»*. Компьютер надолго задумается, а потом окно программы претерпит некоторые изменения: в нем появится новая вкладка под названием *«Первый привод»*. Перейди на нее, щелкни кнопку рядом с полем *«Образ»* и найди созданный тобой файл с образом будущего виртуального диска (у нас он назывался, напомню, ZHELEZO.iso).
Виртуальный диск немедленно появится в системе и даже абсолютно неожиданно для тебя произведет автозапуск. В дальнейшем с ним можно будет обращаться абсолютно так же, как с обычным диском, разве что проделывать операцию выбора файла с образом придется каждый раз после перезагрузки компьютера. Впрочем, можно установить галочку *«Монтировать образы при загрузке»* и успокоиться на этом.
Поменять «диск» в виртуальном приводе можно при помощи кнопки *«Выброс»* и повторного выбора файла с образом диска, подключить и отключить сам привод или добавить к нему второй – на вкладке *«Опции»* Nero ImageDrive.
Nero позволяет без особых трудностей (не будем еще раз акцентировать внимание на нетривиальности интерфейса) подключить к компьютеру один или два виртуальных привода. Но что делать, если тебе непременно хочется установить в одну систему десяток-другой виртуальных дисков? Ви-

ЧТО ЭТО ЗА СЛАЙДЕР?

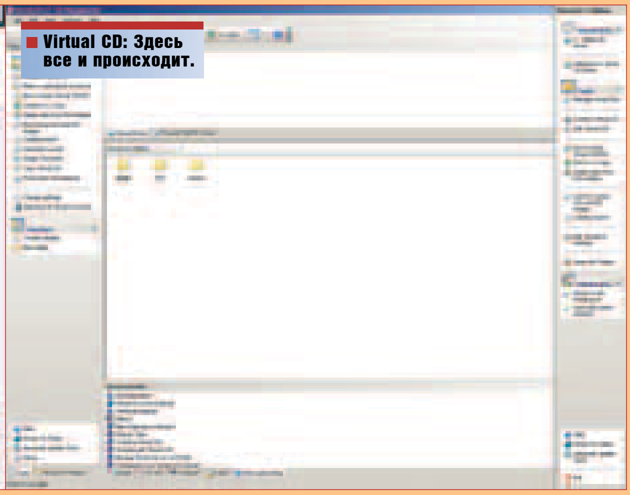
Создатели ***Virtual CD*** в один прекрасный день решили, что их программа обязательно должна отличаться от всех остальных. Только так мы можем объяснить тот факт, что в скромную в общем-то программу-эмулятор они включили такую громоздкую вещь, как боковая панель. Ты сразу заметишь ее после установки Virtual CD. Уж поверь нам: она будет торчать на экране и ни с того, ни с сего вырывать из-за его правого края.
Ты наверняка захочешь избавиться от этого «монстра». Сделать это, в общем и целом, несложно: в самой панели надо найти и щелкнуть пункт *"Edit Virtual CD Settings"*. На первой же странице диалога настройки (она называется *"System"*) сними флажок *"Open the Virtual CD sidebar automatically"* – и зловредная примочка перестанет загружаться при входе в операционную систему. Ну а чтобы выключить ее в данном сеансе, воспользуйся пунктом *"Exit"* в самом



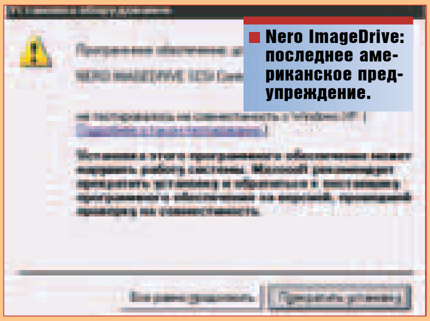
Как избавиться от монстра?



■ Virtual CD: просто и понятно.



■ Virtual CD: Здесь все и происходит.



■ Nero ImageDrive: последнее американское предупреждение.

димо, пользоваться специализированными программами-эмуляторами от других производителей. Наиболее распространена и известна программа, суть которой очевидна из ее названия. Знакомься: ***Virtual CD***.

Virtual CD

ТИП ПРОГРАММЫ
эмулятор CD-ROM
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
H+H Software GmbH
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, $39.95
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.virtualcd-online.com

При установке этого пакета стоит ограничиться выбором варианта "*Quick Install*" – все, что действительно нужно для работы, и ничего слишком сложного и заумного. Не разбираться же, в самом деле, с созданием виртуальных дисков с экзотическими файловыми системами. Это нам не к чему. Virtual CD – программа, ориентированная только и исключительно на рядового пользователя. Поэтому она организована просто и понятно, в виде, напоминающем стандартные мастера Windows. Кнопка "*Create the first virtual CD*" на первом же окошке, которое ты увидишь после завершения установки, запускает именно такой мастер. По цепочке последовательных диалогов он приведет тебя к желанному результату. Кстати, как и Nero Express, Virtual CD умеет самостоятельно создавать образы дисков. Более того, он делает это в режиме, почти не требующем от пользователя мозговых усилий. Сначала программа попросит тебя вставить в привод диск для его копирования, а затем, после продолжительного исследования, продемонстрирует окошко с информацией о носителе. В этом окне ты можешь задать метку для будущего виртуального диска (в поле "*Description*") и выбрать, что собственно должно быть создано – готовый диск Virtual CD или образ диска в знакомом нам уже формате "ISO". Этот выбор осуществляется в списке "*Create*". Все остальные настройки, по большому счету, трогать ни к чему. Жми «*Готово*», и через пару минут наблюдения за незатейливой анимацией окна копирования образа виртуальный диск будет полностью готов к использованию.

Открывай «*Мой компьютер*», дальше диск под названием *Virtual CD/DVD Drive*, щелчок правой кнопкой, подменю "*Insert a Virtual CD*" – и из списка выбирай тот виртуальный диск, который нравится. Процедура извлечения «компашки» еще проще: щелчок правой кнопкой – "*Eject the Virtual CD*". Дешево и сердито. Но главное – всем понятно. При всей своей внешней простоте, Virtual CD – настоящий монстр в отношении системных ресурсов. Если степень загрузки памяти и процессора компьютера имеет для тебя большое значение – выбирай что-нибудь попроще. Например, программу ***Daemon Tools***.

Daemon Tools

ТИП ПРОГРАММЫ
эмулятор CD-ROM
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
DAEMON's Home
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Freeware
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.daemon-tools.cc

Бесплатный для домашнего и частного использования пакет не так дружелюбен к рядовому пользователю, как две вышеупомянутые программы, зато он, как уже говорилось, крайне нетребователен в отношении ресурсов твоего компьютера. Сразу после установки Daemon Tools инсталлятор предложит тебе перезагрузиться. Соглашайся – все равно вручную запустить эмулятор невозможно, он автоматически стартует только при загрузке операционной системы.

Значок программы ты найдешь в области уведомлений – своим видом он напоминает расколотое яйцо динозавра из незабвенного **Dynomite Deluxe**; видимо, так разработчик представляет себе образ диска. Все операции с программой тебе придется осуществлять из небольшого меню этого значка. Сначала кажется, что это неудобно. Однако, к миниатюрному меню очень быстро привыкаешь.

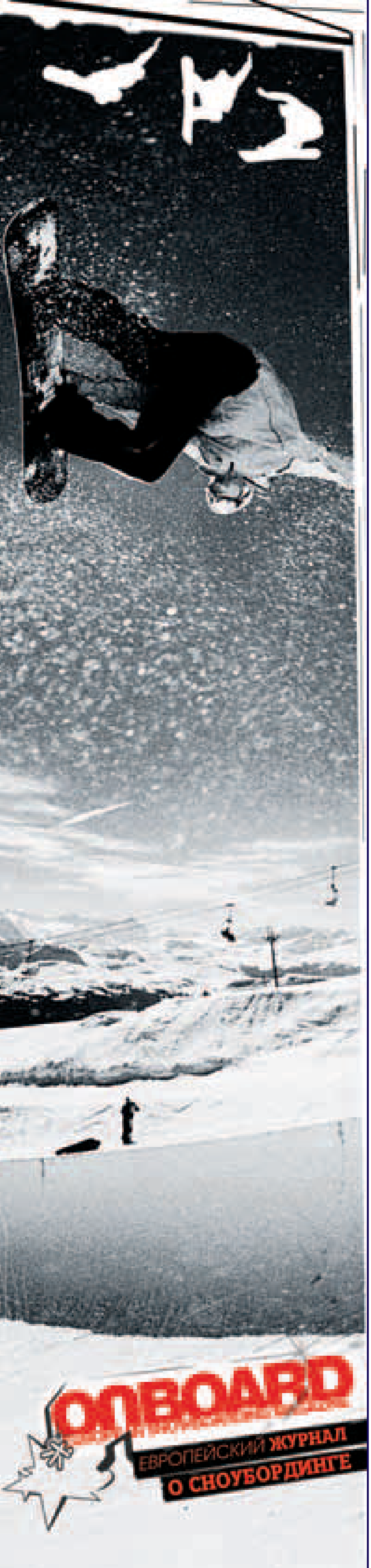
Самые нужные функции Daemon Tools прячутся в меню "*Virtual CD/DVD ROM*". Если коротко, то главная операция – монтирование (подключение) образа диска доступна при помощи пункта "*Device 0 – Mount image*". В подменю "*Set number of devices*" ты можешь указать, какое число виртуальных приводов тебе в данный момент требуется. После установки, скажем, шести электронных дисководов количество подменю "*Device*", соответственно, будет увеличено.

Вообще программа действительно очень проста в установке и использовании, а потому те, кого пугает нагромождение различных меню, наверняка предпочтут именно Daemon Tools. Несмотря на скудный интерфейс разобраться в эмуляторе весьма просто. Еще один плюс – **DAEMON's Home** сделала абсолютно бесплатный проект – в отличие от описанных программ-конкурентров, платить за Daemon Tools не надо.

Пожалуй, довольно. Тремя перечисленными нами утилитами, понятное дело, весь рынок эмуляции CD-ROM не ограничивается, но для прикладных ежедневных надобностей их тебе вполне хватит. Nero Image Drive, Virtual CD и Daemon Tools – отличные программы, которые великолепно справляются со своими обязанностями. Так что выбирай понравившийся софт и виртуализируй на здоровье!



РЕАЛИТИ-ШОУ
БОЛЬШОЙ БРАТ
СМОТРИТ НА ТЕБЯ
ТНТ
ТЕЛЕКАНАЛ
СЕГОДНЯ 20.00 НА ТНТ
WWW.TNTBRAT.RU
WAP.TNTBRAT.RU



СОДЕРЖАНИЕ DVD

ДЕМОВЕРСИИ:

2 Fast Driver ● American Civil War: Gettysburg ● Cossacks 2 (English Demo) ● Deadhunt ● Democracy ● Empire Earth II Multiplayer Demo ● LEGO Star Wars ● Live for Speed S2 v0.5 Alpha Demo ● NHL Eastside Hockey Manager 2005 ● Pariah Multiplayer Demo ● Project: Snowblind ● Psychonauts ● SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo

ДОПОЛНЕНИЯ

Блицкриг ● Противостояние IV ● Battlefield 1942 ● Battlefield Vietnam ● Call of Duty: United Offensive ● Counter-Strike: Source ● DOOM 3 ● F1 Challenge '99-'02 ● Far Cry ● Grand Theft Auto: Vice City ● Half-Life 2 ● Microsoft Flight Simulator 2004 ● Microsoft Train Simulator ● Operation Flashpoint: Resistance ● Orbiter ● Quake III Arena ● Racer Free Car Simulator ● Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy ● The Elder Scrolls III: Morrowind ● Unreal Tournament 2004 ● Warcraft III: Frozen Throne ● Warhammer 40000: Dawn of War ● Wings over Vietnam ● Wolfenstein: Enemy Territory

ПАТЧИ

Карибский Кризис 1.2 retail ● Act of War: Direct Action 1.4 Retail ● Brothers in Arms: Road to Hill 30 v1.03 US-UK retail ● Combat: Task Force 121 v1.02 Retail ● Command & Conquer: Generals Zero Hour 1.04 English Retail ● Dangerous Waters v1.01 English retail ● Dominions II: The Ascension Wars 2.16 retail ● Empire Earth II v1.05 UK retail ● MVP Baseball 2005 Update 3 retail ● NASCAR SimRacing v1.0.2.5 US retail ● Pro Rugby Manager 2 v1.09 retail ● Rugby 2005 v1.01.b0 retail ● Silent Hunter III v1.2 European retail ● Stronghold 2 v1.1 UK retail ● The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 1.02 retail ● Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords v1.0b US retail ● Star Wars: Republic Commando v.1.0 retail World of Warcraft v1.4.0 UK retail

ВИДЕО

Tomb Raider: Legend ● Aurora Watching: Gorky Zero ● Battlefield 2 ● Black & White 2 ● Dungeon Lords ● EverQuest II: The Bloodline Chronicles ● F.E.A.R. ● Fantastic Four ● Guild Wars ● Pariah ● Rollercoaster Tycoon 3 Soaked! [Expansion Pack] – E3 2005 Trailer ● SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo ● Specforce – Multiplayer Gameplay Footage ● Stargate SG-1: The Alliance ● Stronghold 2 ● S.W.A.T. 4 ● TimeShift – E3 2005 Trailer ● The Matrix Online ● Tycoon City New York – E3 2005 Trailer

SHAREWARE

Ballistik ● Fresco Wizard ● Hyperballoid ● Rocket Bowl ● Tennis Titans

ДРАЙВЕРА

DirectX ● Intel ● ATi ● nVidia ● SiS ● VIA

СОФТ-ТЕМА

DAEMON Tools 3.47 ● Virtual CD 7.01

СОФТ-БЛОК

Fraps 2.5.5 ● LameXP 1.01 ● Zoom Player 4.50 beta 4 ● TaskInfo 6.0.1 ● WebSite-Watcher 4.03 ● BMExtreme 2.40

СОФТ-СТАНДАРТ

Adobe Reader 7.0 ● DOSBox ● FAR Manager ● ICQ ● K-Lite Mega Codec Pack 1.30 ● Macromedia Flash Player ● Miranda 0.4 ● Mozilla Firefox ● Mozilla Thunderbird ● Panda Antivirus Titanium/Panda TruPrevent ● Total Commander 6.52 ● Windows 2000 FAQ ● WinXP FAQ ● WinAmp ● Windows Media Player ● WinRAR

ЭКСКЛЮЗИВ

Lada Racing Club: Backstage Video ● Оригинальный рекламный ролик первой части Diablo – раритет! ● Работы читателей ● Электронные версии журналов из нашего архива: «РС ИГРЫ» номер 9 и 10 за 2004 год ● «ПУТЕВОДИТЕЛЬ» номер 3 за 2005 год

СОДЕРЖАНИЕ CD 1

ДЕМОВЕРСИИ

Deadhunt ● LEGO Star Wars ● Live for Speed S2 v0.5 Alpha Demo ● NHL Eastside Hockey Manager 2005 ● SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo

РЕТРО

СОФТ-СТАНДАРТ

Adobe Reader 7.0 ● DOSBox ● FAR Manager 1.65 ● K-Lite Codec Pack 2.46 full ● Macromedia Flash Player ● Miranda 0.4 ● Panda Antivirus Titanium/Panda TruPrevent ● Total Commander 6.52 ● WinAmp 2.91 ● WinRAR 3.42

ЭКСКЛЮЗИВ

Оригинальный рекламный ролик первой части Diablo – раритет! ● Работы читателей ● Электронные версии журналов из нашего архива: «РС ИГРЫ» номер 9 и 10 за 2004 год ● «ПУТЕВОДИТЕЛЬ» номер 3 за 2005 год

СОДЕРЖАНИЕ CD 2

ДОПОЛНЕНИЯ

Блицкриг ● Противостояние IV ● Battlefield Vietnam ● Call of Duty: United Offensive ● Counter-Strike: Source ● DOOM 3 ● Far Cry ● Grand Theft Auto: Vice City ● Half-Life 2 ● Operation Flashpoint: Resistance ● Orbiter ● Quake III Arena ● Racer Free Car Simulator ● Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy ● The Elder Scrolls III: Morrowind ● Unreal Tournament 2004 ● Warcraft III: Frozen Throne ● Warhammer 40000: Dawn of War

ПАТЧИ

Карибский Кризис 1.2 retail ● Brothers in Arms: Road to Hill 30 v1.03 US-UK retail ● Combat: Task Force 121 v1.02 Retail ● Dangerous Waters v1.01 English retail ● Dominions II: The Ascension Wars 2.16 retail ● Empire Earth II v1.05 UK retail ● MVP Baseball 2005 Update 3 retail ● Star Wars: Republic Commando v.1.0 retail

ДРАЙВЕРА

DirectX ● Intel ● ATi ● nVidia

СОФТ-БЛОК

СОДЕРЖАНИЕ CD 3

РС ИГРЫ ВИДЕО

ВИДЕО

Tomb Raider: Legend ● Aurora Watching: Gorky Zero ● Battlefield 2 ● Black & White 2 ● Dungeon Lords ● EverQuest II: The Bloodline Chronicles ● F.E.A.R. ● Fantastic Four ● Pariah ● Specforce – Multiplayer Gameplay Footage ● Stronghold 2 ● TimeShift – E3 2005 Trailer

SHAREWARE

ДЕМОВЕРСИИ

Сегодня тебя ожидает интереснейший набор демок! Гвоздем программы является встреча с «отпрысками благородных фамилий» – я имею в виду долгожданную презентацию мультиплеерной части ***Pariah***, потомка великого ***Unreal Tournament***, а также демо-версию ***Project: Snowblind***, дальнего родственника талантливого киберпанковского экшена ***Deus Ex***. Напомню, что ***Pariah*** не просто собран на движке ***Unreal Tournament***, но и принадлежит перу тех же авторов – компании **Digital Extremes**, так что у игры есть все шансы стать новым сетевым хитом. Демо-версия ***Project: Snowblind*** уже оправдала возложенные на нее надежды, на самом деле оказавшись интереснейшим футуристическим шутером, который прямо с заставочного ролика погружает нас в столь навороченный сюжет и безостановочное действие, что не всегда есть время остановиться и оценить окружающие красоты. А жаль, поскольку смотреть там есть на что – игрушка получилась не только интересной, но и очень красивой. Помимо этого тебя ждут: обновленная демо-версия мультиплеерного режима ***Empire Earth II***, шанс задать перцу «янки», выступив на стороне Конфедерации в ***American Civil War: Gettysburg*** и восхитительная демо-версия ***LEGO Star Wars***, которая вопреки расхожему мнению создана не только для детей.



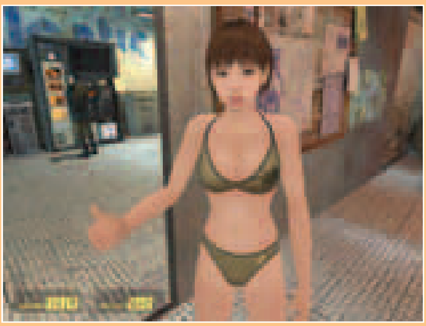


ЭКСКЛЮЗИВ

ДОПОЛНЕНИЯ

По вашим многочисленным просьбам мы начинаем выкладывать дополнения для ***Microsoft Train Simulator***. Также поклонников сетевых баталий в ***Unreal Tournament*** ждет новая версия ***Red Orchestra***, лучшего мода прошлого года, а к ней впридачу ***Ultimate Community Map Pack***. Как всегда, много интересного ожидает любителей ***Battlefield 1942*** и ***Battlefield Vietnam, F1 Challenge '99-'02***, а также ***Half-Life 2***. Да, и самое главное – не пропустите лучший аддон этого месяца, ***Korin Bikini***. Увидимся в следующем месяце!

А также ищите на диске дополнения к играм: ***Блицкриг, Противостояние-4, Battlefield 1942, Battlefield Vietnam, Call of Duty: United Offensive, Counter-Strike: Source DOOM 3, F1 Challenge '99-'02, Far Cry, Grand Theft Auto: Vice City, Half-Life 2, Microsoft Train Simulator, Operation Flashpoint: Resistance, Orbiter, Quake III Arena, Racer Free Car Simulator, Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy, The Elder Scrolls III: Morrowind, Unreal Tournament 2004, Warcraft III: Frozen Throne, Warhammer 40000: Dawn of War, Wolfenstein: Enemy Territory***





ВИДЕО

Tomb Raider: Legend



Lara Croft is back! Пессимистам рекомендуется воздержаться от просмотра данного ролика, поскольку на первый взгляд новая игра представляет собой «шаг назад» по отношению к достиженям последней части сериала. Но, думаю, давние поклонники игры оценят по-достоинству «возвращение к истокам». Кажется, магия первых двух частей ***Tomb Raider*** возвращается...

Fantastic Four



Имя: Джонни Шторм, известный как «человек-факел». Работа: супергерой. Суперсилы: порождение огня в различных формах, левитация. Помимо Джонни в суперкоманду входят еще трое героев с различными проявлениями суперэнергии. Вот про таких вот скромных защитников вселенной и пойдет рассказ в игрушке ***Fantastic Four***, созданной по мотивам свежего голливудского блокбастера.

Battlefield 2



Дружно зеваем под новый ролик ***Battlefield 2***. Да, спору нет – ролик хорош, да и игрушка тоже; но сколько же нам еще осталось ждать да посматривать, как воюют создатели напополам с бета-тестерами? Напомню, что завоевать звание «долгостроя пятилетки» новому Battlefield'у помешало только повторное анонсирование игры ***Prey***, находящейся в разработке аж с 1996 года...

Stargate SG-1: The Alliance Teaser Movie



Еще одна игрушка, в основе которой лежит голливудский фильм, точнее, его телевизионное продолжение. Кстати, его показывали и по нашему телевидению. Насколько это понятно из ролика, сюжет игры базируется на второй части сериала, когда был учрежден Альянс Земли и дружественных планет. Пока что все выглядит очень неплохо и многообещающе – ждем новых роликов!

СОФТ

Mp3tag 2.30a

Кому из нас не надо время от времени приводить в порядок свою MP3-коллекцию? То здесь тэги прописать, то там файлы в соответствии с тэгами переименовать – в общем, как ни крути, куча работы. А чтобы не делать все это вручную, используй ***Mp3tag***.

Color Wheel Pro

Одна из самых полезных программ для вебмастеров и дизайнеров. С чего начинается любой «проект»? Он начинается с подборки цветовой палитры, а эту ответственную операцию лучше не выполнять вручную, а доверить программе ***Color Wheel Pro***.

Total Recorder 5.01

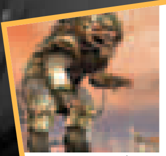
Возникла необходимость записать звук – с микрофона, линейного входа, интернет-трансляции или из игрушки? Попробуй ***Total Recorder 5.01*** – эта программа как раз для того и задумывалась, чтобы записывать все что угодно.

MPEG Audio Scissors 1.4

Бесплатная (!) программа, умеющая делать незаменимую вещь – редактировать содержимое MP3-файлов, не перепаковывая их. Программ, умеющих делать подобный трюк на свете существует всего две (вторая – ***MAYAH EditPro***).

Tidy Start Menu 1.4

Программа для наведения железного порядка в «стартовом» меню. С ее помощью разбор и сортировка многих десятков ярлыков программ из головной боли становится детской прогулкой – все так просто, понятно и легко...



::: Для автографов :::

Публикуя на последней странице журнала анонс следующего номера, мы даем тебе лишь общую информацию о его содержании. Так что не злись, если что-то вдруг переменятся и ты не увидишь обещанных материалов. Пойми и нас – за месяц до сдачи выпуска нельзя со 100% вероятностью описать его контент.

Впрочем, мы все равно попробуем, потому что список игр, которые попадут на страницы двух ключевых рубрик: «Рецензии» и «Обрати внимание!» примерно известен. Итак, нас ждут обзоры онлайновой RPG **Guild Wars**, глобальной стратегии **Empire Earth II**, необычного проекта **Psychonauts**, в разработке которого принимал участие **Тим Шафер** (Tim Schafer), дизайнер великолепной **Grim Fandango** (все, надеюсь, помнят?), тактического шутера **Close Combat: First to Fight**, RPG **Dungeon Lords**. Помимо этого ты найдешь рецензии на FPS **Pariah** от команды **Digital Extremes**, создателей **Unreal**, ожидаемую RTS **Stronghold 2**, адвенчуру **Still Life**, пошаговую стратегию **Supreme Ruler 2010**, проект **Delta Force: Xtreme** и обзор многих других игр.

Мы станем твоим путеводителем по виртуальным просторам, поможем выбрать нужное и не обращать внимание на проекты-однодневки.

Из игр, находящихся сейчас в разработке, мы выделим отечественный проект **Neuro**, который куется в стенах студии **Revolt Games**, разработчиков известного космического симулятора **Homeplanet**. На страницах «Обрати внимание!» также ищи самую свежую информацию о новой части приключения знаменитой Лары – **Tomb Raider: Legend**. Совсем скоро Лара вновь вернется на экраны наших мониторов. Не пропустим мы и **Myst V: End of Ages**. По словам **Ренда Миллера** (Rand Miller), отца серии, новая часть создается для тех, кого не прельщают трудные загадки и головоломки. Хочешь знать подробнее? Узнаешь ровно через месяц.

Помимо этого мы расскажем о загадочном шутере **Prey**, игре **Serious Sam II**, космическом симуляторе **X3: Reunion**, Action/RPG **Hellgate: London** и других проектах.

В следующем номере также ищи личные впечатления нашего специального корреспондента, поигравшего в офисе воронежской **Burut** в амбициозный шутер **«Восточный Фронт»**. Многие называют игру русским **Call of Duty**. Правда ли это? Ответ найдешь в рубрике «Под прицелом».

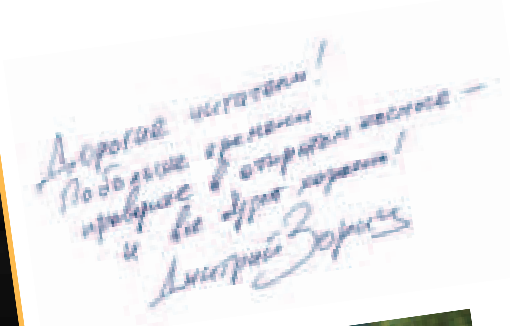
Июльский выпуск, помимо обилия превью и ревью сможет похвастаться и интересными спецами. Мы расскажем тебе об истории становления отечественной игровой индустрии, сравнив ее с развитием западного игростроя. Ну а кроме этого, на страницах рубрики ты увидишь статью о рекламе в компьютерных играх, которая с каждым годом становится все более популярной у крупнейших рекламодателей.

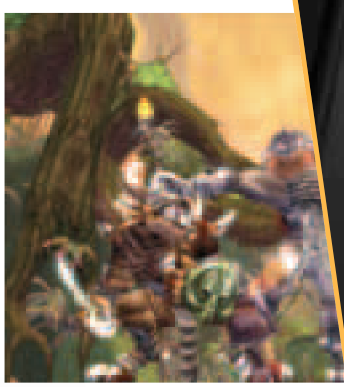
Никуда не денется и отчет с крупнейшей игровой выставки **Electronic Entertainment Expo**, которая ежегодно проходит в Лос-Анжелесе. Надеемся, эти материалы заинтересуют тебя не меньше, чем обзоры новейших игр.

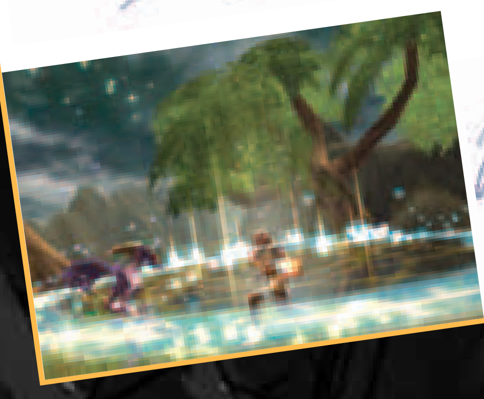
Раздел «Дневники разработчиков», впрочем, тоже не собирается сдавать позиции, собрав под свое крыло самые интересные проекты. **«PC ИГРЫ»** №19 похвастаются рассказами о **Lada Racing Club**, **S.T.A.L.K.E.R.**, **«Блицкриг 2»** и проекте **Heroes of Might and Magic V**. Неплохой получил списочек, не находишь?

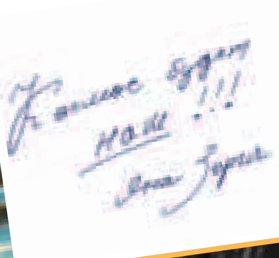
На страницах седьмого номера также ищи новые материалы рубрики «Ретро», обзор выпущенных локализаций, последние новости с фронтов индустрии, новые конкурсы и многое другое.

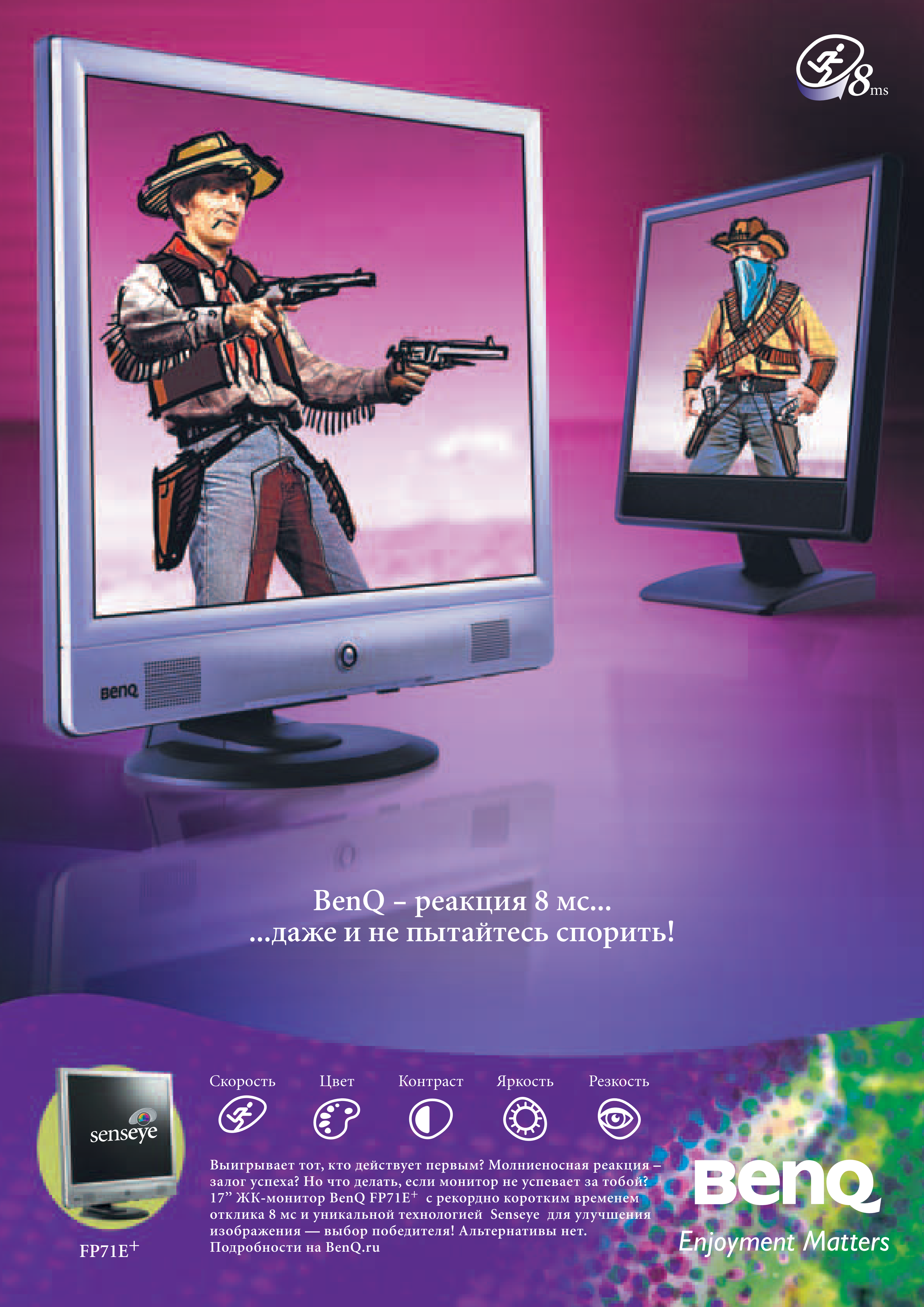
Будем рады встрече 22 июня!










8ms
BenQ
BenQ – реакция 8 мс...
...даже и не пытайтесь спорить!
senseye
FP71E+
Скорость
Цвет
Контраст
Яркость
Резкость
Выигрывает тот, кто действует первым? Молниеносная реакция – залог успеха? Но что делать, если монитор не успевает за тобой? 17” ЖК-монитор BenQ FP71E+ с рекордно коротким временем отклика 8 мс и уникальной технологией Senseye для улучшения изображения — выбор победителя! Альтернативы нет.
Подробности на BenQ.ru
BenQ
Enjoyment Matters


LARA CROFT
TOMB
RAIDER
LEGEND
PC ИГРЫ


HITMAN
BLOOD MONEY
PC ИГРЫ

PC ИГРЫ

HOMM 5 • GTA: SAN ANDREAS • QUAKE 4 • UNREAL TOURNAMENT 2007 • HALF-LIFE 2: AFTERMATH • CALL OF DUTY 2 • В ТЫЛУ ВРАГА 2

№ 6(18) • ИЮНЬ • 2005